JOINT OPERATIONS
ОПЕРАЦИЯ «КОСЯЧОК»

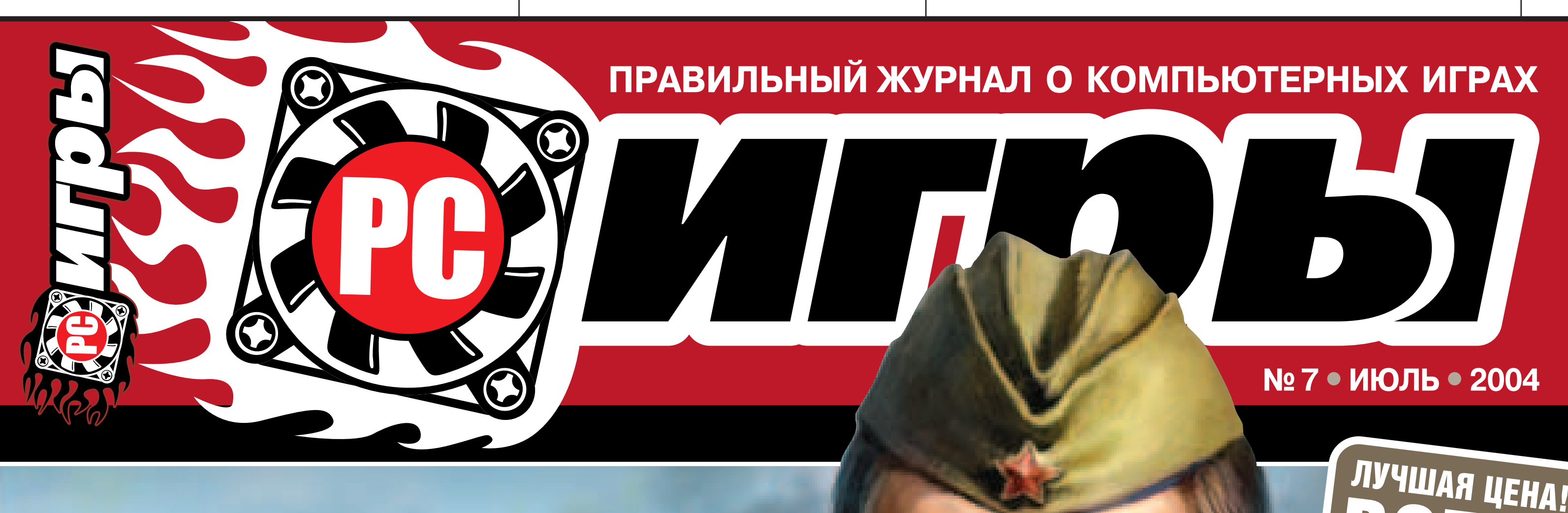


МЕТРО-2
МЕТРО, КОТОРОГО НЕТ

76 СТР.

КАЗАКИ 2 и КОРСАРЫ II
РАЗРАБОТЧИКИ О СВОИХ ДЕТИЩАХ





ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

№ 7 • ИЮЛЬ • 2004

ЛУЧШАЯ ЦЕНА! ВСЕГО 110 РУБЛЕЙ

ИГРЫ МЕСЯЦА

HITMAN CONTRACTS
ПЕРИМЕТР
MANHUNT

E3 ВО ВСЕХ ПОДРОБНОСТЯХ
В ГОСТЯХ У АНГЕЛОВ

CODENAME: PANZERS
ПРАВИЛЬНАЯ ВТОРАЯ МИРОВАЯ

CATWOMAN
СЕКСУАЛЬНАЯ КОШЕЧКА

EVIL GENIUS
ЗЛО СЕГОДНЯ В ПОЧЕТЕ

CITIZEN ZERO
ОНЛАЙН ПО-НОВОМУ

ЭКСКЛЮЗИВНЫЕ ВИДЕОМАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

и БЕСПЛАТНЫЙ ИНТЕРНЕТ В ЖУРНАЛЕ!!!

МЫ БЫЛИ СОЛДАТАМИ
В ТЫЛУ ВРАГА

(game)land

ТАКЖЕ ВНУТРИ ОГРОМНЫЙ ПОСТЕР (WORLD OF WARCRAFT и МЕТРО-2), ДВЕ ГЕЙМЕРСКИЕ НАКЛЕЙКИ (BLOODRAYNE 2 и GROUND CONTROL 2)

В ЖУРНАЛЕ GUILD WARS | W40K: DAWN OF WAR | EMPIRE EARTH II | THE SAGA OF RYZOM | СТАЛИНГРАД | BATTLE FOR TROY | CRUSADER KINGS | UEFA EURO 2004 | SHADOW VAULT | KILL.SWITCH | WARLORDS BATTLECRY III | ТОРМОЗИЛКИ | WARHAMMER ONLINE | FAR CRY | SINGLES: FLIRT UP YOUR LIFE | TOCA RACE DRIVER | ВОЗДУШНЫЙ НАЛЕТ | ЛЕГЕНДЫ ФОРМУЛЫ-1 | МОРХУХН | ТРЕКМАНИЯ | ЧЕРНОЕ ЗЕРКАЛО | СНАЙПЕР | KILL.SWITCH | DISCIPLES 2: ВОССТАНИЕ ЭЛЬФОВ

ISSN 1729-9012






Акелла
Лорды войны
BATTLECRY III
WARLORDS
ENLIGHT
В новой игре популярнейщей стратегической серии вас ждут полные опасностей приключения на просторах таинственного континента Кешан, населенного змееподобными существами. Мир игры расширился за счет пяти новых раз, множества героев и заклинаний а также шести видов драконов. Warlords Battlecry III обещает стать одной из самых масштабных игр в истории жанра!
16 различных рас, 28 уникальных классов;
Новые заклинаний и магические предметы: более 130 заклинаний в 13 сферах магии.
Огромный мир: скалы с реками лавы, джунгли, руины и глубокие таинственные подземелья.
Многочисленные нейтральные юниты самостоятельно передвигаются по карте, представляя угрозу и для игрока, и для его противников.
© 2004 "Akella", © 2004 "Enlight", © 2004 "Infinite Interactive"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614
Akella



[censored]

Такие слова (а точнее – [censored], [censored] и [censored]) были слышны в нашей редакции на протяжении всей последней недели. Нас жестоко обманули! И нас, и тебя, дорогой читатель.

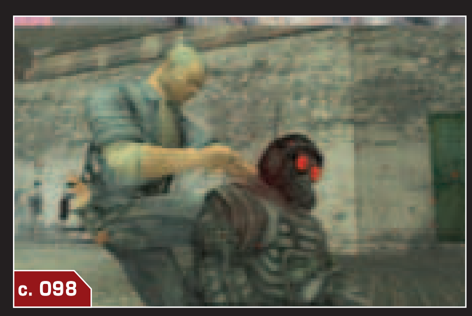
Лето – период затишья? Лето – пора отпусков? Не тут-то было! Посмотри на «Игры месяца»! Какое уж тут затишье?! А учитывая то, какие проекты на подходе, создается впечатление, что все разработчики только сейчас проснулись после зимней спячки и принялись выдавать на суд почтенной публики хит за хитом.

Но ужас ситуации не в этом. Как и все журналы, летом мы, если ты еще не заметил, уменьшили количество страниц. Якобы интересных проектов мало, якобы писать не о чем... Мы сильно ошибались. Наш авторско-редакторский состав, пригретый первыми лучами летнего солнышка, выдал на-гора столько материалов, что за несколько дней до сдачи номера мы в ужасе рвали на себе волосы! 208 страниц? Да хоть все 300! Но... Реалии таковы, что мы, скрепя сердце и утерев скупую слезу, начали резать по живому. Именно поэтому тебе придется подождать еще месяц, чтобы увидеть нашу новую рубрику, посвященную хитам прошлых лет. Именно поэтому мы отказались от полюбившихся многим «Отсебятины» и минипостеров. Именно поэтому несколько интереснейших спецматериалов ты прочтешь лишь в августе. Собственно, с диском сложилась аналогичная ситуация. Нам не удалось выложить все эксклюзивные видеоматериалы, привезенные нашим спецкором с крупнейшей компьютерной выставки – **E3**; в заветную папочку **«DVD # 08»** отправились несколько интересных интервью с разработчиками...

Но... Все не так плохо. Нет худа без добра. Посмотрев на все это безобразие, мы приняли решение, которое не может тебя не порадовать. Уже с августа (то есть всего через месяц!) мы начинаем возвращаться к привычному для нас и тебя объему. В последний месяц лета под красочной обложкой с кулером ты обнаружишь 224 страницы самой актуальной информации о компьютерных играх, в сентябре правильный журнал потолстеет до 240 страниц, а дальше... В любом случае **«PC ИГРЫ»** всегда будут оставаться самым толстым, самым интересным и самым правильным журналом о компьютерных играх. Не сомневайся!

За всех отдувался
Дмитрий Голубничий

РЕЦЕНЗИИ


с. 098

MANHUNT – ИГРА, В КОТОРОЙ ЖЕСТОКОСТЬ ВОЗВЕДЕНА В РАНГ ГЛАВНОЙ ЦЕЛИ.


с. 084

ПЕРИМЕТР ОПРАВДЫВАЕТ НАШИ ОЖИДАНИЯ. ЭТО ДЕЙСТВИТЕЛЬНО САМАЯ НЕОБЫЧНАЯ RTS!


с. 092

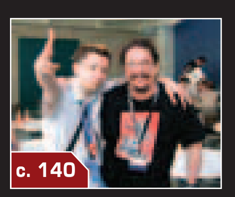
РЕЦЕНЗИИ

HITMAN: CONTRACTS. «КОГДА УБИВАЕШЬ ЗА ДЕНЬГИ, ПРАВИЛ НЕ СУЩЕСТВУЕТ».


с. 058

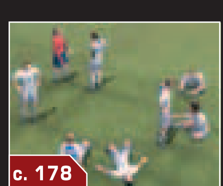
ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!

ЧЕЛОВЕК И КОШКА – ОПАСНЫЙ, НО ОЧЕНЬ КРАСИВЫЙ СОЮЗ.


с. 140

СПЕЦТЕМА

ВПЕЧАТЛЕНИЯ ОТ E3! ИЩИ ОСТАЛЬНОЕ НА ДИСКЕ И В ДРУГИХ РАЗДЕЛАХ!

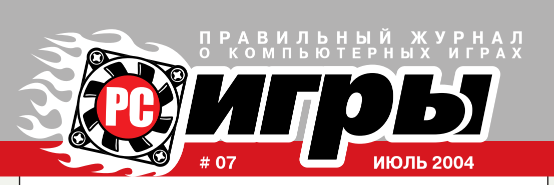

с. 178

HELP.TXT

МЫ ПОМОЖЕМ РОССИИ ДОБИТЬСЯ ТИТУЛА ЧЕМПИОНА ЕВРОПЫ.

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ



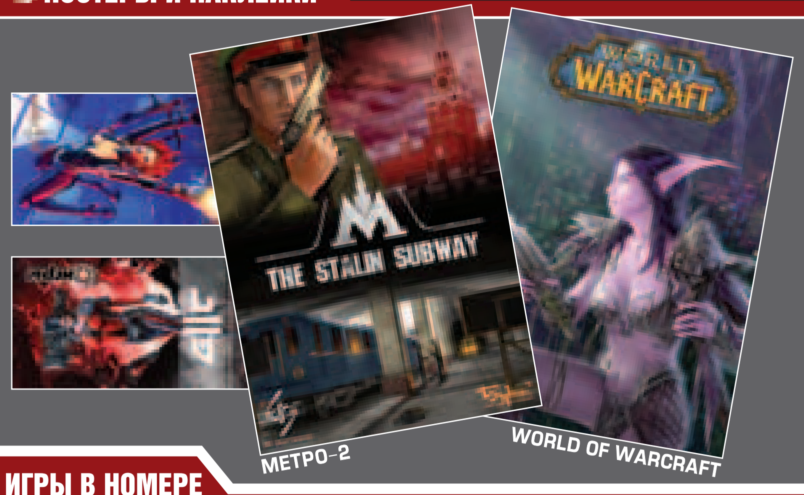




ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ КОРСАРОВ 2 И КАЗАКОВ 2
ВОЗРОЖДЕНИЕ РУБРИКИ. РАЗРАБОТЧИКИ О СОЗДАНИИ ИГР.

СТАЛИНГРАД И МЕТРО-2
ПРАВИЛЬНАЯ СТРАТЕГИЯ НА ДВИЖКЕ БЛИЦКРИГА И ШУТЕР О МОСКОВСКОМ МЕТРО. НАШИ ИГРЫ ДЛЯ НАШИХ ЛЮДЕЙ!

ПОСТЕРЫ И НАКЛЕЙКИ



МЕТРО-2

WORLD OF WARCRAFT

ИГРЫ В НОМЕРЕ

АЛЛО, МЫ ИЩЕМ ТАЛАНТЫ!

Если ты умеешь быстро и качественно писать тексты разного объема, разбираешься в играх, и имеешь постоянный доступ в интернет – ты нужен нам! Мы ждем писем с рассказом о себе (все, что считаешь нужным – от возраста до желаемой должности) и тестовой статьей на игровую тему на job@pc-games.ru. Если нас заинтересует письмо – мы предложим тебе сотрудничество. Дерзай!

Журнал зарегистрирован в Министерстве РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций ПИ № 77-16488 от 22.09.2003
Выходит 1 раз в месяц.

№07 июль 2004

www.pc-games.ru

РЕДАКЦИЯ

Дмитрий Голубничий gerokunst@pc-games.ru и.о. главного редактора
арт-директор
Эдуард Лухт hitman@pc-games.ru зам. главного редактора
Инна Недосекина nedosekina@pc-games.ru дизайн и верстка
Даниил Леви daniil@pc-games.ru редактор
Иван Гусев редактор раздела «Новости»
Илья Зибирев ueoai@pc-games.ru редактор
Лиза Снежная лит.редактор/корректор
Ярослав Зверев лит.редактор/корректор
Максим Баканович baxx@gameland.ru PR-менеджер

DVD/CD

Михаил Шахов редактор
Pantherclaw редактор

ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ

Рубен Кочарян test_lab@gameland.ru руководитель
Федор Добрянский dr.cod@gameland.ru главный инженер

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ»
E-mail: post@pc-games.ru, Тел.: 935-7034

GAMELAND ONLINE

Алена Скворцова alyona@gameland.ru руководитель отдела
Константин Говорун wren@gameland.ru редактор
Иван Солякин ivan@gameland.ru WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов igor@gameland.ru руководитель отдела
Виктория Крымова vika@gameland.ru менеджер
Максим Соболев sobolev@gameland.ru менеджер
Ольга Басова olga@gameland.ru менеджер
Ольга Емельянцева olgaeml@gameland.ru менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ДИСТРИБЬЮЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru руководитель отдела
Андрей Степанов andrey@gameland.ru оптовое распространение
Алексей Попов popov@gameland.ru подписка
Андрей Наседкин nasedkin@gameland.ru региональное розничное распространение
Яна Агарунова yana@gameland.ru PR-менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Самвел Анташян samvel@gameland.ru
Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд» учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru директор
Борис Скворцов boris@gameland.ru финансовый директор
Юрий Поморцев yuri@gameland.ru издатель

PUBLISHER

Dmitri Agarunov dmitri@gameland.ru director
Yuri Pomortsev yuri@gameland.ru publisher

Phone: (095)935-7034; fax: (095)924-9694

Обложка: «В тылу врага»

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; Тел.: (095)250-4629

Типография
OY **«ScanWeb»**, Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж 91 100 экземпляров

Цена свободная



В тылу врага: песня военных лет

Спасайте, спасайте рядового Райана! Говорите, говорите с ветром, не молчите! Тысячи, десятки тысяч разработчиков игр о Второй мировой войне, будто глупые лемминги, гонятся за так называемой «кинематографичностью», придумывая кунштюки один страшнее другого. Одни городят скрипт на скрипт, пишут гениальные сценарии и вымучивают диалоги невообразимой длины. Другие в это же время заняты созданием гаджетов на паровом ходу, которые бы позволили передать в игры Максимальную Реалистичность и Зверскую Аутентичность. Обе категории глупы в той же мере, что и пронафталиненные средневековые алхимики, пытавшиеся обнаружить философский камень, способный превращать в золото все любое. Признанные мэтры и неизвестные новички, старые и молодые, опытные и не очень – все они приносили свои жизни на алтари несбыточных мечтаний, занимаясь непонятно чем и беря за это «непонятно что» приличные деньги. Брось, оставь, остынь, перестань. Все твои сокровенные мечтания, выстраданные во тьме влажных ночей, уже давно реализованы, отлиты в бронзу и выставлены на центральных площадях в городах и весях по всему земному шару. ЭТО сделала никому не известная украинская Best Way Studios, превратив свой дебютный (я подчеркиваю – дебютный) проект в одно из главных стратегических событий года. Возьми любую (кроме, понятное дело, варгеймов) стратегию о Второй мировой войне и поставь рядом с ней *«В тылу врага»*. Прищурься и внимательно посмотри. А потом с радостной бранью выкинь «претендента» в мусорное ведро. Разница между безымянной среднестатистической стратегической игрой о Второй мировой и «В тылу врага» точно такая же, как между настоящей и игрушечной машиной. Общие контуры вроде бы совпадают, но внутреннее содержание различается так, что сравнивать их даже не смешно. Симуляция городских боев – тут, попытки симуляции – там. Пресловутый «как в кино» *Call of Duty* помнишь? «В тылу врага» предлагает зрелище того же уровня, но с одной поправкой – там скрипты, тут – живой острозубый вражеский ИИ и сметливые соратники. Ты можешь переиграть один и тот же бой десять раз – и ты получишь десять абсолютно разных боев. Это высший комплимент, который вообще способен заслужить кусок программного кода на планете Земля. Это – наше все. Это – главная украинская Игра-2004. Продается в магазине за углом без рецепта. Enjoy.

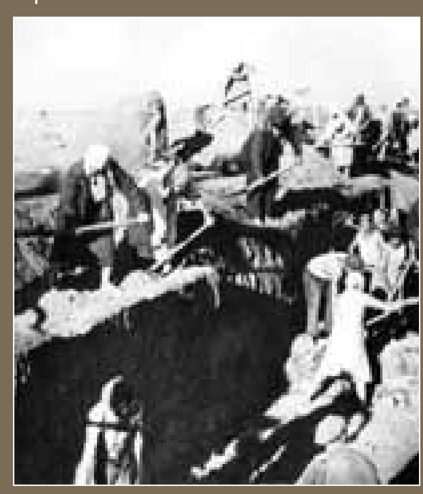
Текст: Егор Просвирнин

ЖАНР ИГРЫ	Real Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ	Codemasters
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	1С
РАЗРАБОТЧИК	Best Way Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 16-ти
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.games.1c.ru/soldiers



Советский солдат осматривает танк на предмет нахождения полезный вещей.





НАСТОЯЩИЙ. ЩЕМЯЩИЙ

На этом рецензию можно было бы сворачивать, все песни спеты, все слова сказаны, но некоторые Фомы-неверующие требуют подробностей и спрашивают: «А почему? А зачем?» и «Что за проект?». «В тылу врага» – это тактическая стратегия, в которой встретились, поцеловались и поженились все самые лучшие элементы ***Cannon Fodder***, ***«Операции Silent Storm»***, ***Commandos*** и еще тысячи и одной игры. Видишь ли, перед тем как сесть делать свой первый проект, команда разработчиков в полном составе, включая уборщицу тетю Клаву и ночного сторожа дядю Васю, села и начала играть во все стратегии о Второй мировой войне, которые только смогла обнаружить. Они играли днями и ночами, они зачитывали до дыр рецензии и просматривали километры тематических форумов. Они впитывали информацию терабайтами. А когда пришло время – собрались в круг и дали клятву: «Или мы делаем лучшую стратегию о WW2, или же совершаем коллективное сеппуку. Третьего не дано». И сделали, черти, сделали так, что даже сверхциничный и просто неприятно скептический я испытал давно забытое щемящее чувство Настоящего Восторга.

ПОЖЕЛТЕВШИЕ ФОТОГРАФИИ ВОЙНЫ

Перво-наперво – графика. Slick! Slick! Slick! Модели техники – первый класс, отдельное купе с обитыми кожей варана сидениями. Все крутится, вращается и движется: башни танков поворачиваются с медлительно-солидной задержкой, броневички вращают башенками слегка суетливо, гусеницы бронетехники принимают самое правильное положение в мире. Если танк переезжает через траншею, то он действительно через нее переезжает, покачиваясь соответствующим образом. При определенных обстоятельствах (дружеский бронебойный в корпус) он может даже сползти внутрь.

ВОЕННО-ПОЛЕВОЙ СЮЖЕТ

Ты наверняка заметил, что я не сказал ни слова о сюжете игры. Причина этого молчания проста – он базируется на известных исторических событиях и в отрыве от них теряет всякую ценность. Ниже во врезках я приведу тебе исторические факты, на которых основаны игровые кампании. Начнем с русской кампании, действие которой происходит в 1942 году на Украине.













Быдыж! Обрати внимание на отлетающую в голубые дали башню.

РУССКИЕ ИДУТ!



В 1942 году на Украине шли очень тяжелые бои между советскими и немецкими войсками. В мае 1942 года под Харьковом был окружен наш 23-ий бронетанковый корпус под командованием Ефима Пушкина. Противостояла ему немецкая 1-я танковая армия Эвальда фон Клейста и, в частности, входившая в нее 16-я танковая дивизия генерала Ганса-Валентина Хубе. По сюжету игры во время уничтожения нашего корпуса немцам удается захватить «Катюшу», и советское командование высылает специальный отряд спецназа, чтобы не допустить транспортировки этой машины в Германию. Отряд встречается с солдатами из остатков уничтоженного корпуса, и вместе они начинают свою деятельность в тылу врага. На самом деле немцы захватили первую «Катюшу» еще в августе 1941 года, а к маю 1942 захваты противником этого грозного оружия были обычным делом.

Анимация вообще выше всяких похвал – дав команду солдатам забраться внутрь танка, ты увидишь, как они карабкаются на танк, а не исчезают в разреженном эфире. Из машины бойцы выходят, открывая дверь и вылезая наружу, а не телепортируются с помощью дешевого магического трюка. Если танк полон, то воины полезут на броню, подтягиваясь на руках и выполняя прочие акробатические трюки. Более того, я понес тяжелую ментальную травму, когда заметил, как спрыгнувший с брони немецкого танка солдат подал руку аккуратно слезающему с нее офицеру. В панике выпрыгивающий из горящего танка экипаж – отдельная песня. Рыдал от счастья, глядя, как поднятые по тревоге фрицы выбегают из блиндажей, на ходу передергивая затворы. На оставленных без присмотра вояк, которые тут же начинают курить (а что бы ты сделал, милый друг, получив передышку между двумя схватками на *настоящей* войне?), можно медитировать часами. Картину «Всюду жизнь» дополняют слоняющиеся туда-сюда по сельской местности куры, гуси и прочие коровы.

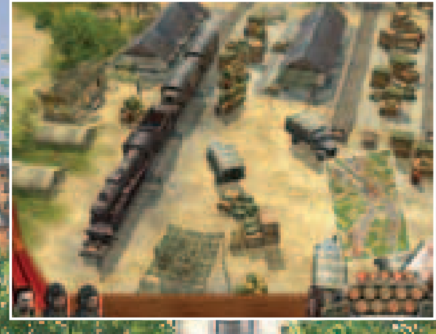
НАС ИЗВЛЕКУТ ИЗ-ПОД ОБЛОМКОВ...

Противостоит этим пасторальным домикам-в-деревне жестокое великолепие боя. Первую скрипку, второй контрабас и даже четвертый баян тут играет, поет и пляшет человек-оркестр Реальная Физика. Когда начинается очередная баталия, ты зажмуриваешься, пристегиваешься, кида-



На селе переполох – поднятые по тревоге фашисты бегут встречать гостей.



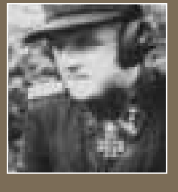






Печальные последствия небольшой перестрелки.

ТАНКОВЫЙ ГЕНИЙ



Центральным героем немецкой кампании является «танковый гений» гауптштурмфюрер Михаэль Витман – единственное реальное историческое лицо во всей игре. «С июля 1943 по начало января 1944 года он уничтожил 56 бронеединиц противника, включая танки Т-34 и тяжелые самоходные установки. Восьмого и девятого января взвод Витмана остановил и пресек попытку прорыва советской танковой бригады, уничтожив в этом бою более десяти бронеединиц противника. 13 января Витманом было уничтожено 19 танков Т-34 и три тяжелых самоходных установки. К этому моменту его личный счет уничтоженной техники составляет 88 танков и САУ» – передавало германское радио 13 января 1944 года. Второго февраля 1944 года Витман получил «Дубовые Листья» к Рыцарскому Кресту из рук Гитлера в его бункере «Fuhrerhauptquartier Wolfsschanze» (Восточная Пруссия).

ешь под язык таблетку валидола и готовишься исторгать очередную порцию охов и ахов восторга. Все, все в этом чертовом мире подчиняется законам физики. Снаряд взорвался рядом с деревом? Листву сносит к едреной бабушке взрывной волной. Бронебойный попал точнехонько под башню танка? Огромный кусок железа срывается с насиженного места и несется в неведомые дали, рискуя придавить оказавшихся не в том месте и не в то время солдат. Из-за реальной физики десять взрывов одного и того же танка будут выглядеть абсолютно по-разному, приводя к разным последствиям. Поймавшие снаряд мотоциклы разлетаются на запчасти, которые, следуя по физически корректным траекториям, сеют смерть и ужас. Взрывающаяся пушка переворачивается вверх дном, отдавая частям света свои горящие колеса... Смерти пехотинцев – кровавые и красочные – они спотыкаются и падают, они дергаются и замирают, они бегают в ужасе, объятые пламенем. Первая на моей памяти стратегия, в которой познакомившиеся со снарядом граждане разлетаются по округе кровавым бифштексом (разумеется, в полном соответствии с законами физики). Хочешь кусочек? С умудрившихся получить заряд в голову слетает каска и катится, катится, катится... Хочешь – подбери и надень ее на одного из своих солдат – она защитит голову гораздо лучше танкового шлема. Да, да, да – тут все максимально взаправду. Впрочем, такая радость случается не так уж часто – ког-

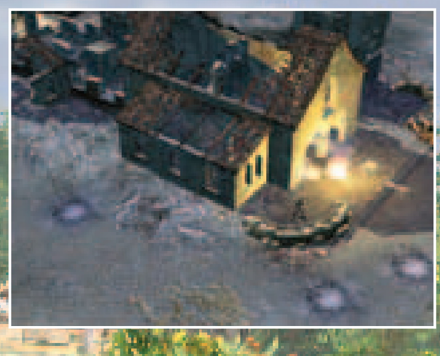


От взорвавшегося танка занялся лес. Слева бежит объятый огнем танкист.



Бонус-миссия – жестокая танковая мясорубка.


Выгул «Тигра» на свежем воздухе.





да враг фрустрируется осколочным снарядом прямой наводкой, от него мало что остается. Пули-дуры не менее правдиво ведут себя в земной атмосфере – ваш покорный поперхнулся, когда от летевшей по своим делам танковой башни начали рикошетить пулеметные очереди.

СОЖЖЕННЫЕ ХАТЫ ТИХО ДЫМЯТСЯ

Разрушаемость окружения настолько полная, насколько это вообще возможно. В ласковых перегрызах танков между собой гибнут дома и целые кварталы, полностью отрицая своим изуродованным видом известные слова о том, что, дескать, физику ***«Операции Silent Storm»*** повторить в реальном времени в обозримом будущем не удастся. Удалось, самым бесстыдным образом удалось – и в итоге получилась Феерия, а вовсе не предполагавшийся крыжопольский самосад. Пара минут ожесточенного боя с применением взрывчатых веществ – и вот уже можно объявлять тендер на восстановление порушенных построек. Интерактивность мира потрясет все твое естество вплоть до седалищного нерва – ты можешь заманить отряд нацистов на пшеничное поле, достать из инвентаря спички и подожечь посевы. Удачливые фрицы сбегут, лузеры – сгорят заживо. Я всегда, всегда мечтал о том, чтобы в игре можно было достать коробок спичек и запалить вражеский стог сена. В игре «В тылу врага» это рутинная мелочь, достойная внимания не более чем колышущееся на веревках свежевыстиранное белье. О замечательной

ТАНКОВЫЙ ГЕНИЙ – 2

А вот краткая сводка чистых фактов о самом выдающемся танкисте Второй мировой войны:
Родился 22 апреля 1914 года в Vogelthal/Oberplatz.

Участие в боевых действиях:
- Польша (1939)
- Балканы (1940/41)
- Восточный фронт (1941–1944)
- Нормандия (1944)

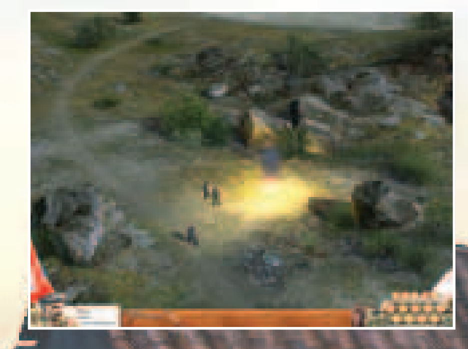
Награды:
- Железный Крест 1-ой и 2-ой степеней (EK I и EK II)
- Рыцарский Крест (Ritterkreuz)
- Дубовые Листья к Рыцарскому Кресту (Eichenlaub)
- Мечи к Рыцарскому Кресту (Schwerter).

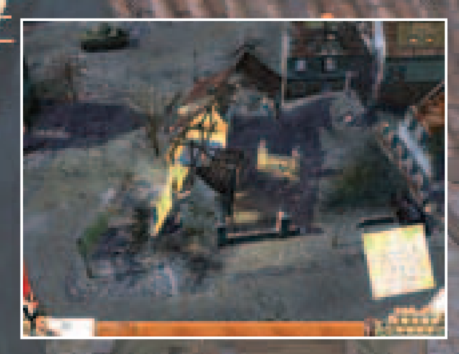
Счет уничтоженной техники противника:
- 141 танк
- 132 противотанковых орудия

Погиб восьмого августа 1944 года в сражении в районе Cintheaux Gaumesnil недалеко от Caen'a, Франция.


Попытка угона торпедного катера...


...закончившаяся полным провалом. Зато красиво!







ВОЗМЕЗДИЕ ИЗ МИФА



В английской кампании фигурирует группа диверсантов, посланная во Францию для того, чтобы захватить обломки разбившейся там ракеты «Фау-3» – секретного немецкого «оружия возмездия». На самом деле никакой «Фау-3» («Фау» – от первой буквы немецкого слова Vergeltungswaffee – «оружие возмездия») никогда не существовало, даже имевшиеся у немцев ракеты «Фау-2» и «Фау-1» были слишком «сырыми» для реального боевого применения. С их помощью немцы обстреливали Лондон, попадая в основном по жилым кварталам. Кроме того, английские летчики очень быстро научились эти неуклюжие ракеты сбивать. Предполагается, что «Фау-3» должна была быть межконтинентальной баллистической ракетой, способной долететь до Америки, но никаких достоверных сведений о ее существовании не найдено до сих пор.

системе освещения и абсолютно корректных тенях даже заикаться как-то стыдно – это сама собой разумеющаяся feature, вроде наличия управления с клавиатуры или там мышиного курсора. Графику «В тылу врага» делают не текстуры-модели-спецэффекты и еще бог знает какая чушь. Ее делаешь ты, суя раскаленный прут своих войск в сонный улей врагов-пчел и получая на выходе баталии, о которых можно писать романы, повести и всяческие рассказы. О последствиях даже самой обычной перестрелки можно рассказывать бесконечно, глотая слюни и задыхаясь от восторга. Проработка мира столь тщательна (вплоть до спускающихся от выстрелов шин у автомобилей и простреливаемых насквозь брезентовых тентов), что позволяет забыть о том, что это всего-навсего игра. Какая к Диаволу (не опечатка!) игра?! Ты видел, КАК упал этот подстреленный фашист?

ВОДКА С МОЛОКОМ

В дополнение к столь внушительной графике унд физике, «В тылу врага» обладает очень свежим, рвано-ритмичным геймплеем, что дарит мегатонны такого взрывоопасного fun'а высшей пробы, что торговцам белым порошком и не снилось. Несмотря на более чем приличную сложность (я тебе, скажем так, крайне не рекомендую ставить поначалу высшую сложность – возможен вывих мозга), ты после первых десяти безуспешных попыток отразить первую же атаку немцев в первой же миссии за СССР



Американский диверсант сжигает мирные немецкие посевы.




Кооперативная игра втроем. Ликвидация вражеской техники прошла успешно.

не испытываешь никакого раздражения и злости – наоборот, кричишь: «Еще подавайте, братцы, еще!». Сердце поет, глаза горят, волосы растрепаны и слиплись от выступившего на лбу пота удовольствия. Происходит это из-за более чем оригинального подхода к игровому процессу. В начале каждой миссии тебе дается небольшое количество войск (бойцов редко когда бывает больше десятка, обычно же и полудюжины не наберется) и ставится задача кого-нибудь уничтожить, блокировать, убить и съесть. Далее начинается самое интересное – выбор способа прохождения миссии. Если тебе выдали одного спецназовца с ножом под мышкой – значит, быть стелс-тактике. А если же вместо него танк-другой, то подразумеваются лихие битвы с превосходящими силами противника. Уникальность игры в том, что никто не мешает тебе выгрузить героев из бронетехники и пойти партизанить огородами, радуя фашистов пролетарскими гранатами из-за угла. Вариантов прохождения одного задания – тьма, причем все они имеют право на существование, просто некоторые требуют чуть больше мастерства и внимания, чем другие. Можно, скажем, уничтожить вражеские пушки, подкравшись незаметно сзади и перестреляв немчур в спину. А можно подвести к ним танк, ловко маневрируя под ураганным огнем. «В тылу врага» обладает сразу двумя системами управления – обычной и так называемым «прямым управлением». В первом случае ты вы-

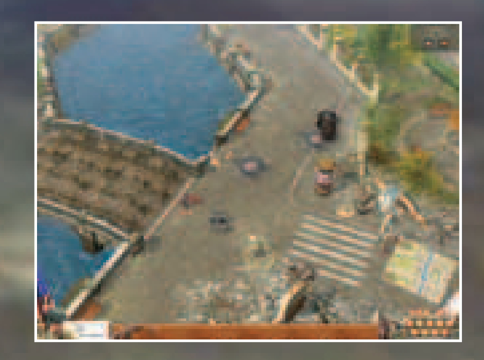
GLORY IN DEFEAT



Американская кампания посвящена известной операции "Market Garden", проводившейся союзниками в сентябре 1944 года в Голландии. Предполагалась высадка трех дивизий парашютистов, которые бы захватили и удерживали «коридор» от Неерпельта до Арнема до подхода основных наземных сил. В число прочих важных задач десантников входил захват и удержание мостов через многочисленные реки. К сожалению, из-за успешных действий немцев, узнавших о приготовлениях англичан и американцев, операция провалилась. Однако доблесть сражавшихся десантников была так велика, что операцию стали именовать «Победой в поражении».


Видишь синие контуры слева? Это два советских солдата затаились в укрытиях и ждут, когда немцы перестанут стрелять.


Золотая осень, листья опадают. Или же их срывает взрывной волной.

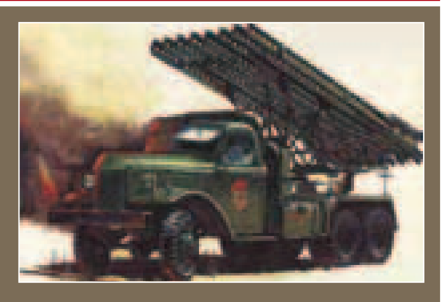






Отчаянная оборона моста. Сразу два немецких мотоциклиста нарвались на крупные неприятности.

МИФЫ ВОЙНЫ



Ходит легенда, что в первых «Катюшах» использовались некие зажигательно/термитные ракеты ужасного способа действия. Немцы столь боялись этого оружия, что, дескать, даже намекнули СССР через нейтральные страны, что будут активно применять химическое оружие в случае, если Красная Армия не откажется от использования этих ракет. И с тех самых пор на «Катюши» стали ставить стандартные боеприпасы.

деляешь юниты мышкой и тыцкаешь (не опечатка!) на месте, куда им надо прибыть, или же на враге, которого надо прибить. Дальше они сами разберутся, не маленькие. Ты можешь также задавать им режимы ведения огня (стрелять во все, что движется, только отвечать на вражеский огонь и т.п.), пехотинцы вдобавок способны ползать, красться, ходить и бегать.

LET'S ROCK THEM ALL!

В режиме «прямого управления» ты сам наводишь пушку на цель, сам перемещаешь юнитов с помощью стрелок на клавиатуре, сам переключаешь оружие и типы снарядов. Получается весело до неприличия – устав от ныканья по темным углам, выходим на средину улицы и, крикнув: «Которые тут оккупанты – вылазь!», начинаем строчить из пулемета во всех подряд в старом добром аркадном стиле. Отличная разрядка для мозгов и иных частей тела, добавляющая дикого азарта и широкоформатного удовольствия. Все это подкрепляется возможностью обирать трупы врагов на предмет нахождения оружия, боеприпасов и аптечек, а также снимать с поверженной техники тяжелые пулеметы и ремонтные наборы. В принципе, уже одного этого достаточно, чтобы давать игре золотые кулеры и серебряные вентиляторы – весело, задорно, с красивой графикой и потрясающей физикой, чего надо еще? Но подлецы-разработчики захотели, видишь ли, сделать не просто игру, а лучшую игру о войне. И сделали, добавив туда

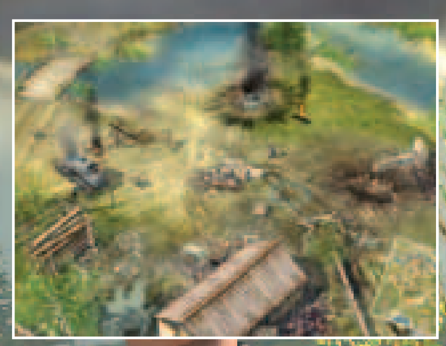


Отчаянная рубка танков во тьме ночи.




Свет фар ничуть не хуже, чем в каком-нибудь автосимуляторе.





шпионско-диверсантские миссии, бультерьерский ИИ и сумасшедший мультиплеер. Грязно-шпионская работа более всего напоминает лучшие моменты из серии Commandos. Хоронимся в тиши ночной, осторожненько обходим врагов, стараемся душить неприятеля бесшумно и без свидетелей. Зоны видимости и нож-в-глотку-без-единого-звука в комплект поставки входят. Наслаждайся, вспоминай былые деньки, шпионь и партизань в свое скрытное удовольствие.

КРИТИКА ЧИСТОГО РАЗУМА

А удовольствие это совершенно портит искусственный интеллект. Он, видишь ли, в первую очередь интеллект, а уже потом искусственный. Проще говоря, враги – они не компьютерные болванчики, годные лишь на то, чтобы выскочить из темной подворотни и красиво умереть. Они живые. Они жить хотят. Как только начинается перестрелка, они тут же сами прячутся по углам, используя в качестве укрытия все, что попадется под руку. Угол дома. Постамент статуи. Отлетевшая танковая башня. Парапет набережной. Прижавшись к стене, они стоят и ждут, когда ты прекратишь стрелять. А потом выскакивают из-за угла и открывают огонь. Если ты кинешь им под ноги гранату, они со всей возможной быстротой ретируются в ближайшие кусты. Твои подчиненные ни в чем не отстают, демонстрируя аналогичные навыки выживания. В результате впервые в стратегической игре творится нечто, напоминающее настоящий уличный бой. Ты ведь не думаешь, что в реальном бою солдаты остаются на открытых пространствах, предпочитая их укрытиям? К тому же, они вовсе не горят желанием бросаться в лобовую атаку и истекать кровью во имя чего бы то ни было. Хитрые гаденыши обходят с флангов, активно пользуются ручными гранатами и обожают устраивать пулеметные гнезда на верхних этажах домов. Если ты распоясался в других стратегиях, «В тылу врага» быстро научит тебя любить и оберегать фланги и дрожать при мысли


Яблоки уже налились и даже успели опасть. Черт, как не хочется погибать!


Тихий деревенский дворик после пары выстрелов превращается в выжженное пепелище.







Эта милая городская площадь всего одним танком превращается в пылающие руины.

о том, что кто-то может зайти тебе в тыл. Настоящая война – это штука жестокая, ошибок не прощающая и скидок не дающая.

ЧТО СОЛДАТУ НУЖНО?

Завершает весь этот огромный вкусный торт маленькая вишенка – мультиплеер. Пока доступен лишь режим совместного прохождения (разработчики планируют ввести еще несколько режимов в виде патчей), который задает такого рок-н-ролла, что дым из ушей клубами валит. Выдаваемые на стандартную одиночную миссию техника и пехота делятся по-братски между участниками забавы, после чего начинается Экстаз. Как играть в одиночку – более-менее понятно, а что делать, если под твоим контролем только половина, а то и треть всех положенных на миссию сил? Правильно – пытаться координировать свои действия с другими игроками, обильно умащая воздух лексикой экспрессивного содержания.

- Налево! Направо! Разворачивай, танки идут! Мочи того, с базукой! Давай! Давай! Да нет же, бегите в тот дом! Да! Да! Нет! Черт!!!

И без того огромнейшее удовольствие достигает сияющих вершин Эвереста, Эльбруса и прочих горных пиков мира, превращаясь в чистую нефильтрованную Энергию, которую разбрызгивают вокруг себя играющие. Или ты начинаешь думать так же, как и твой боевой товарищ, или же тебя закатывает в асфальт очередная волна немецко-фашистких танков. В любом случае, ты не останешься внакладе: здесь любая битва – праздник.

О САМОУВАЖЕНИИ

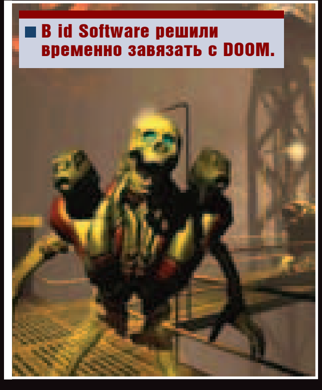
«В тылу врага» – невероятно эффектная и в то же время чрезвычайно реалистичная игра. «В тылу врага» – одно из главных стратегических событий 2004 года, веха в истории развития компьютерной индустрии. Пропустить ее – все равно, что не знать компьютерных игр вовсе, забыть и забить на электронные развлечения, превратившись из игромана в деклассированного элемента. Но ты же уважаешь себя, верно?



А тебе слабо поползать на животе среди раскисших капустных грядок?

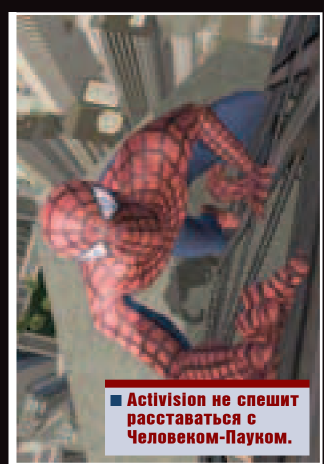


Текст: Иван Гусев


В id Software решили временно завязать с DOOM.

Радостная новость пришла из офиса **id Software**. Глава компании **Тодд Холленсхэд** (Todd Hollenshead) разоткровенничался перед журналистами информационного агентства **Reuters** и проговорился о следующей игре студии. Честно говоря, лучше бы Холленсхэд помалкивал, поскольку детали проекта он раскрывать не стал. Единственное, что сумели выбить из него журналисты: игра не будет продолжением ни ***DOOM***, ни ***Quake***, ни ***Wolfenstein***. Работа над тайным проектом **id** закипит после релиза ***DOOM III***.




Activision не спешит расставаться с Человеком-Пауком.

Не дожидаясь премьеры **Spider-Man 2** и первых результатов продаж своей одноименной игры, **Activision** во всеуслышании заявила о своих дальнейших планах по продвижению франчайза. Третья игра и третий фильм выйдут практически одновременно в 2007 году. Причину столь великой любви **Activision** к Человеку-Пауку понять не сложно. Герой с 40-летней историей, эксклюзивные права на использование образа которого компания купила у **Marvel Comics**, на сегодняшний день принес ей 245 миллионов долларов.

БРАТЬЯ ПО ОРУЖИЮ

Голливуд чувствует душевное родство с игровой индустрией. Чем еще объяснить обилие знаменитостей на **E3 2004**? Выставку достижений игрового хозяйства посетили режиссер **Стивен Спилберг** (Steven Spielberg), «интеллектуал» **Вин Дизель** (Vin Diesel), основатель **Marvel Comics Стэн Ли** (Stan Lee) и знаменитый скейтбордист **Тони Хок** (Tony Hawk). Каждого интересовало что-то свое. Спилберг, надвинув солнцезащитные очки на нос, практически незамеченным пробрался к стендам **Ubisoft**. Он посмотрел шутер ***Brothers in Arms***, создаваемый по мотивам продюсируемого им сериала. Стэн Ли «работал» на **Activision** и рекламировал ***X-Men: Legends***. Тони Хок улыбался и раздавал автографы фэнам, пришедшим посмотреть на ***Tony Hawk's Underground 2***. Что касается Дизеля, то он явился из-за ***The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay***, игры от **Vivendi Universal**. Аналогично называется летний блокбастер актера. Голливуд продолжил общение с игровыми компаниями и после E3. Из достоверных источников стало известно, что приобретены права на экранизацию ***Grand Theft Auto***. Почему до сих пор нет официального анонса? Здесь история приобретает детективный оттенок. Права на GTA купил **Майкл Де Лука** (Michael De Luca), один из директоров **DreamWorks**, который сразу после сделки перешел на работу в **Sony Pictures**. Свою покупку он также решил передать новым хозяевам, для которых GTA – без пяти минут символ **PlayStation** – значит гораздо больше, чем для **DreamWorks**. Сейчас две студии разбираются, а **Rockstar Games** ждет решения и опровергает все слухи о фильме по мотивам Grand Theft Auto. Впрочем, в том или ином виде фильм будет. Голливуд не может пройти мимо столь успешного брэнда.

Спилберга на E3 не узнали...


Тони Хок – завсегдатай E3.

Вин Дизель рекламировал новый фильм «Хроники Риддика».



МУЖЧИНА ПО ВЫЗОВУ НЕ УДОВЛЕТВОРИЛ EIDOS

Дела **Eidos Interactive** идут все хуже и хуже. Сначала компания загубила курицу, несущую золотые яйца – ***Tomb Raider***, теперь просчиталась с другим своим хитом – ***Hitman***. Издатель возлагал большие надежды на третью часть сериала ***Contracts*** и составил по-пионерски оптимистичный прогноз на финансовый год, который завершался в конце июня. Несмотря на то, что по магазинам было раскидано свыше полутора миллионов копий игры, продажи оказались ниже ожидаемых. Eidos Interactive пришлось снижать годовой прогноз по доходности почти на 16 миллионов долларов, что является форменным провалом.



Тем правдоподобнее становятся давно муссируемые слухи о приобретении Eidos крупной американской компанией. По утверждению газеты **The Observer**, к английскому издателю прицениваются **Electronic Arts** и **Activision**. Контрольный пакет акций компании оценивается в 578 миллионов долларов.

FINAL FANTASY В КОНЦЕРТНОМ ЗАЛЕ


Хиронобу Сакагути.

Похоже, игры проникли уже во все сферы нашей жизни. Игры на ТВ, игры в кинотеатрах, а теперь игры проникли в концертные залы. В мае геймеры осаждали **Walt Disney Concert Hall**. Компания **Square Enix** и лос-анджелесская филармония объединились для шоу **Dear Friends: Music From Final Fantasy**. Это – первый концерт в истории, целиком составленный из музыки, звучащей в играх. Билеты на шоу были распроданы буквально за три дня. Концерт начался с ***Liberi Fatali***, открывающей темы из ***FF VIII***. Изредка музыка прерывалась выступлениями «отцов» знаменитой саги. **Нобуо Уэмацу** (Nobuo Uematsu), композитор ***Final Fantasy***, удостоился овации. Не обошлось и без появления на сцене создателя FF **Хиронобу Сакагути** (Hironobu Sakaguchi), который посвятил саге 17 лет своей жизни. «Для меня эта игра – словно мой ребенок!» – сказал Хиронобу. Растроганные геймеры рыдали.

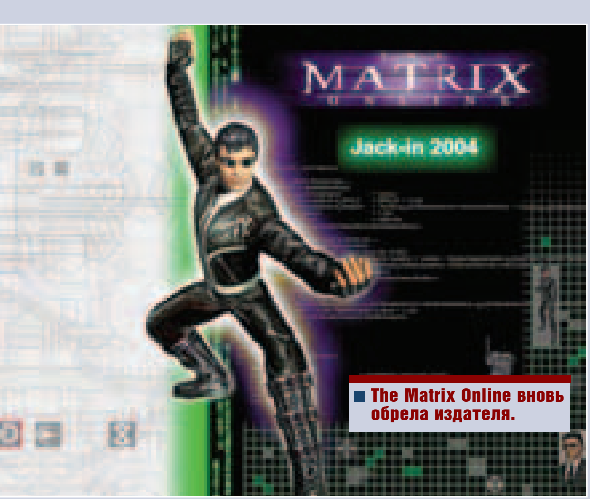
ЗАЧЕМ ПЛАТИТЬ БОЛЬШЕ?


Creative Assembly занялась документалистикой.


Легионеры на службе BBC.

Руководство американского телеканала **History Channel** накрепко подружилась с **Creative Assembly**, разработчиком трехмерной стратегии в реальном времени ***Rome: Total War***. Никто даже не пытается скрывать, что основой дружбы стали деньги. С помощью графически выдающейся Rome телевизионщики намерены воссоздавать в редакторе битв масштабные сражения древности и показывать их во всей красе в своей новой исторической программе ***Decisive Battles*** («Решающие битвы»). Это гораздо быстрее и дешевле, чем с нуля рисовать нужные псевдодокументальные сцены в 3D-редакторах. Релиз Rome: Total War намечен на осень, но Creative Assembly уже продала разрешение на использование своей технологии еще одному богатому телеканалу – **BBC**. Англичане увидят трехмерные сражения на движке Rome в серии исторических передач **Time Commander**.

SEGA СЛЕДУЕТ ЗА БЕЛЫМ КРОЛИКОМ



The Matrix Online вновь обрела издателя.

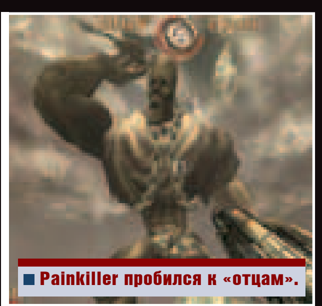
Компания **Sega**, долго и «толсто» намекавшая на то, что припасла взрывную новость для E3 2004, так и не смогла никого удивить. Суть объявления раскусили раньше официального анонса – Sega взялась издавать ***The Matrix Online***, игру, от которой некоторое время назад по причине чрезмерно большой стоимости лицензии отказалась французское издательство **Ubisoft**. Тем забавнее смотрелся президент американского подразделения Sega **Хидеаки Ириэ** (Hideaki Irie), с громадной помпой провозгласивший на специально созванной пресс-конференции подписание контракта с **Warner Bros. Interactive Entertainment** и **Monolith**. Позабавило и выступление вице-президента WBIE **Джейсона Холла** (Jason Hall), назвавшего Matrix Online «четвертой серией «Матрицы». Спасибо, дорогой, нам и первых трех хватило.


Вот это в США называется футболом, остальное – соккер.

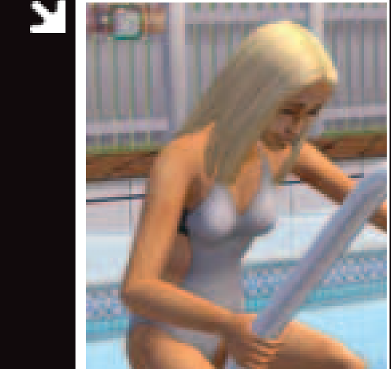
Сенсационная новость о миллиардном контракте между **Electronic Arts** и **NFLPA** (Ассоциация игроков американского футбола) оказалась «уткой», запущенной в небо журналом **The Sports Business Journal**. Компания **EA Sports** заявила, что не делала предложения о покупке эксклюзивных прав на использование имен и визуального образа игроков в безумно популярной в США серии игр ***Madden NFL***. NFLPA пришла в гнев: «Футбол – для всех!» (то есть, права по-прежнему будут делиться между несколькими игровыми конторами). Журналу ничего не оставалось, как публиковать опровержение.

Вообще-то в России «Героями» называлась совсем другая игра...

Московская компания **Snowball Interactive** решила собственными силами повторить успех глобальных стратегий ***Europa Universalis I-II*** от шведов **Paradox Entertainment**. Анонсирован проект ***«Герои»***, концепция которого во многом схожа с Europa Universalis со всеми ее плюсами и минусами (геймплей и графика – на любителя). Походовая ролевая стратегия «Герои» посвящена войне, экономике и дипломатии в Европе XI-XIV веков. Дата выхода «Героев» в России пока не определена, поскольку в начале года проект претерпел концептуальные изменения и сейчас доводится до ума.


Painkiller пробился к «отцам».

Бескомпромиссный шутер ***Painkiller*** от компании **People Can Fly** не стал игрой-событием, но все-таки был довольно тепло встречен геймерами. Тот факт, что Painkiller включили в официальный реестр кибер-игр **Профессиональной Лиги Кибератлетов** (Cyberathlete Professional League), говорит о многом – кого попало в CPL не берут. «Болеутоляющее» народу раздадут этим летом на **Extreme World Championship**. Компания **Intel** выделила солидную сумму в качестве призового фонда по Painkiller. Победитель получит 7500 долларов.


Медленно-медленно из воды вылезает Sims 2.

Благодаря E3 2004 нам наконец-то стали известны даты релиза многих игр. 17 сентября на прилавки магазинов ляжет ***The Sims 2***. Дети и домохозяйки счастливы. Они думали, что любимой забавы придется ждать до Рождества, а тут – нате, какой подарок. Впрочем, нас заботит другое. Глава **id Software Тодд Холленсхэд** (Todd Hollenshead) официально заявил: этим летом ***DOOM III*** снесет вам крышу. Не отстают и пиарщики **Valve**, которые обещают релиз ***Half-Life 2*** летом. Ждем и молимся. Опыт показывает: не стоит сильно доверять обещаниям id и Valve.

НОСТРАДАМУС ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

Дуг Лоуинстейн (Doug Lowenstein), президент **Entertainment Software Association**, на юбилейной, десятой выставке E3, попробовал свои силы в роли Нострадамуса и предсказал будущее игровой индустрии. Хозяин E3 (именно Entertainment Software Association организует выставку) охарактеризовал минувшие десять лет как «юность игровой индустрии». Теперь настал этап взросления. Если раньше играми увлекались, в основном, тинейджеры, то теперь возраст геймеров варьируется от 18 до 35 лет, и аудитория продолжит взрослеть. Кстати, сейчас около трети геймеров – женщины, а в будущем их процент возрастет еще больше. В ближайшие десять лет внимание большинства разработчиков будет отдано онлайновым играм и играм для мобильных систем (на E3 2004 были анонсированы сразу две – **Nintendo DS** и **PSP** от **Sony**). Лоуинстейн предупредил и об опасностях, с которыми столкнется игровая индустрия: пиратство, содержание игр (рейтинг Mature сейчас не в почете) и... сиквелизация. Количество оригинальных игр сократится, зато возрастет число продолжений успешных игр прошлых лет, что может привести к кризису и застою в отрасли. Есть и хорошие новости: в ближайшие годы разработчики достигнут графического потолка – полной фотореалистичности (движок ***Unreal 3*** – верное тому подтверждение), и им придется сосредоточиться на других аспектах игр: AI, сюжете и геймплее. Ну и, конечно, в обиход войдут всевозможные приспособления для геймеров, гораздо более удивительные, чем камеры и микрофоны. Какие именно – трудно предположить даже Дугу Лоуинстейну.


Благодаря таким движкам, как Unreal 3, будет достигнут предел развития графики.

СНЭЙКА ПОХИТИЛИ!


Никто не заметил, как украли Снейка.

Вот такие ребята были отправлены на поиски воров.

Демоверсия ***Metal Gear Solid 3: Snake Eater*** была похищена во время выставки E3. Сенсационную новость сообщило сразу несколько информационных интернет-агенств. Кража была совершена двумя молодыми людьми лет 19-20 на вид. Парни тусовались возле стендов **Sony** и **Konami**, играли в PS2-версию ***MGS 3***, а затем взломали приставку и бежали с выставки с диском, на котором записан один-единственный уровень игры. Расследованием инцидента, не сделавшего бы честь Снейку (он бы похитил демку куда более изощренным методом), занялась лос-анджелесская полиция. Представители Konami заявляют, что ничего подобного не происходило, и им некогда комментировать нелепые слухи (они сейчас куда больше озабочены рекламной кампанией комикса по ***Metal Gear Solid***, который начнет выходить с сентября 2004 года). Полиция также уверила, что у них есть дела поважнее, чем расследовать мнимое исчезновение демоверсии. Однако множество свидетелей заявляют, что некоторое время на экране киоска с MGS 3 красовалась надпись "No Disk", а собравшиеся представители японской компании бурно обсуждали кражу. Так что не удивляйтесь, когда увидите в Интернете ссылку с подписью: "MGS 3 Stolen Demo".

ЗА РЕШЕТКУ ЗА СКРИНШОТЫ

Недавно за нарушение закона об авторских правах был арестован 26-летний администратор **Game Online** (**www.gameonline.jp**). В чем провинился несчастный житель Токио? Думаете, выкладывал на своем сайте полные версии только что вышедших игр? Кряки к софту размещал? Ничего подобного. Он брал из официальных источников скриншоты игр и размещал их на Game Online. Увы, по японскому законодательству размещать скриншоты без разрешения владельцев прав запрещено. Японская анти-пиратская организация **Association for the Copyright of Computer Software**, куда входят такие монстры игродела, как **Square Enix**, **Namco** и **Capcom**, обратилась в полицию. После обыска бедного японца арестовали, а сайт закрыли. Данный случай является прецедентом для Японии, и общественность забеспокоилась. Форумы переполнены сообщениями об угрозе свободе слова, все ждут: кто следующий?


Арест за несколько скриншотов Final Fantasy – как вам такое?!

ЖЕНЩИНЫ ТОЖЕ ХОТЯТ ИГРАТЬ

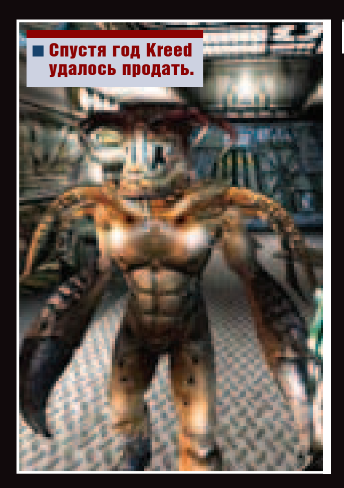

Продюсер The Matrix Online борется за права женщин.

Феминизм продолжает шагать по планете. Дошел и до игровой индустрии. В сентябре 2004 года в Остине (США) состоится **Women's Game Conference** – конференция, посвященная женщинам в гейм-индустрии. В организационный комитет WGC вошли видные деятели игровой культуры, разумеется, женщины: **Эллен Бимен** (Ellen Beeman), продюсер ***The Matrix Online*** от **Monolith Productions**, **Шери Рэй** (Sheri Ray), старший гейм-дизайнер **Sony Online Entertainment** и **Кэти Шобэк** (Kathy Schoback), вице-президент **Infinium Labs**. Они хором заявляют, что женская игровая конференция лишена шовинизма в отношении мужчин, но посвящена будет исключительно слабому полу. В повестке дня самые разные вопросы: образ женщины в играх, карьерный рост женщины в игровой компании, игры для женщин, а также «носить нечего»... пардон, разное.

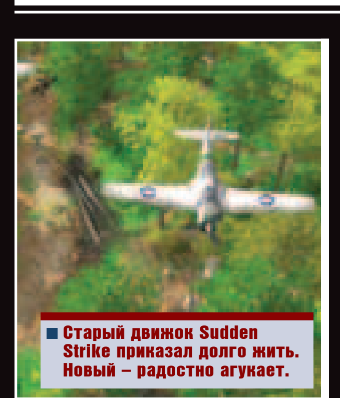
COUNTER-STRIKE 2 В ДОВЕСОК

Слухи о ***Counter-Strike 2*** не дают спокойно спать миллионам геймеров. Интернет-издания, опираясь на заявления «весьма осведомленных информаторов», вовсю обсуждают возможную дату релиза. И сходятся на мысли: Counter-Strike 2, римейк, созданный на движке ***Half-Life 2***, очевидно, будет входить в комплект к эйтишным видеокарточкам **X800PRO/XT**. Слухи пока не подтверждены, но факты говорят сами за себя. Опередив **nVidia**, **Ati** «застолбила» официальную поддержку **Valve** и Half-Life 2. Релиз HL 2 намечен на лето 2004 года. Предполагается, что к концу лета Counter-Strike 2 будет закончен, и его можно будет распространять в комплекте с X800PRO/XT. Примерно под таким девизом: «**Купи Radeon 420 XT и получи Counter-Strike 2 бесплатно!**» Верить – не верить? Решайте сами. Когда поступит дополнительная информация, **«РС ИГРЫ»** сообщат.




Спустя год Kreed удалось продать.

Выставка Е3 оказалась весьма удачной для отечественного издателя **«Руссобит-М»** – он наконец-то продал на Запад ***Kreed***, футуристический шутер от воронежской студии «**Бурут**», удостоившийся на родине весьма противоречивых (в основном, нелицеприятных) оценок. На «русского убийцу ***DOOM III***» позарилась компания **Acclaim**, взявшаяся распространять Kreed в Европе и Австралии. Предполагается, что англоязычная версия игры поступит в продажу в третьем квартале 2004 года. Напомним, что в России Kreed попал в магазины в прошлом августе.


Старый движок Sudden Strike приказал долго жить. Новый – радостно агукает.

Правду говорят: русские долго запрягают, но быстро ездят. Питерская студия **Fireglow** долго и сознательно добивала движок ***Sudden Strike 2*** и, когда стало ясно, что больше из него ничего не выжать, быстренько перешла в полный 3D. Пока еще не объявлено, будет ли новый проект студии носить гордое имя ***Sudden Strike 3*** (хотя, скорее всего, так и есть), но то, что создается он на совершенно новом, современном движке **Next7**, известно достоверно и подтверждено скриншотами. Релиз новой игры от Fireglow намечен на начало 2005 года.

Halo опять сорвала башни.

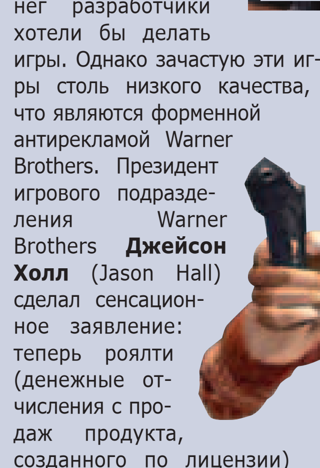
Отгремела **E3 2004**, убрали красочные стенды, все разъехались по домам, а журналисты начали подводить итоги. Почти каждое игровое издание объявляет свой лист «Лучших на E3», но среди разработчиков самым большим уважением пользуются **«Награды игровых критиков»** (Game Critics Awards). Ежегодно элита игрожура, 35 журналистов из **Time, Newsweek, Rolling Stone, CNN/Money, USA Today, Entertainment Weekly** и **The Los Angeles Times,** голосованием определяет лучшие игры E3. В нынешнем году больше всего повезло компании **Bungie**, чей шутер ***Halo 2*** удостоился аж четырех номинаций, включая «Лучшая на шоу», «Лучшая консольная игра», «Лучший экшн» и «Лучший онлайновый мультиплеер». По три награды собрали ***Splinter Cell 3***, ***God of War***, ***Half-Life 2*** и ***Jade Empire***. Среди издателей торжествуют **Nintendo** и **Electronic Arts**, чьи игры удостоились 13 номинаций. В номинации «Лучшая игра для компьютера» за победу сражались пять именитых тайтлов: ***Half-Life 2***, ***The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth***, ***Rome: Total War***, ***Sims 2*** и ***Splinter Cell 3***.



Красться, красться и красться – по-другому Фишер не умеет.

ХАЛТУРА БОЛЬШЕ НЕ ПРОЙДЕТ

Компания **Warner Brothers** объявила об интересном начинании. Как известно, «братцы» распоряжаются правами на множество голливудских блокбастеров, по которым жадные до денег разработчики хотели бы делать игры. Однако зачастую эти игры столь низкого качества, что являются форменной антирекламой Warner Brothers. Президент игрового подразделения Warner Brothers **Джейсон Холл** (Jason Hall) сделал сенсационное заявление: теперь роялти (денежные отчисления с продаж продукта, созданного по лицензии) будут напрямую зависеть от успешности игры. Причем, успех определяется не количеством проданных дисков, а оценкой игровой прессы. То есть, если средняя оценка на независимом интернет-ресурсе **www.gamerankings.com** (объективные оценки которого ты можешь видеть и на страницах нашего журнала) равна 70-ти баллам (или выше) по 100-бальной шкале, денег с разработчиков возьмут меньше, да еще и поблагодарят за хорошую работу. Если же оценка не столь высока, то плати по полной, и не жди, что Warner Brothers будет и дальше благосклонна к тебе.



Боннелл заявил, что Atari никогда не подпишет невыгодный контракт.

Подобное решение уже вызвало немало споров в игровой индустрии. Больше всех, конечно же, возмущались в компании **Atari**. Ее ***Enter The Matrix*** получила крайне низкие оценки у журналистов, но зато разошлась четырехмиллионным тиражом и принесла 250 миллионов долларов.

- *Warner Brothers собираются наказать нас, потому что Enter The Matrix не перевалила за 70-балльный рубеж?!* – усмехается **Бруно Боннелл** (Bruno Bonnell), президент Atari. – *Они шутят?!*

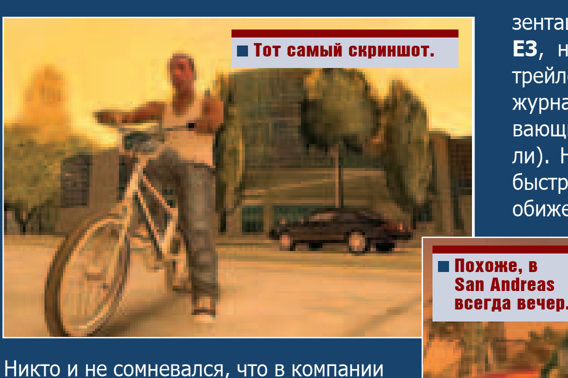
Разработчики рангом пониже затаились и выжидают, чем окончится противостояние Warner Brothers и Atari. Надеемся, «братцы» будут тверды в своем решении. Иначе поток кинохалтуры на наши компьютеры никогда не прекратится.

Atari решила отказаться от таких дорогостоящих игр, как Enter The Matrix.



Кто здесь недоволен Enter The Matrix?!

ЧЕРНЫЙ ЮМОР

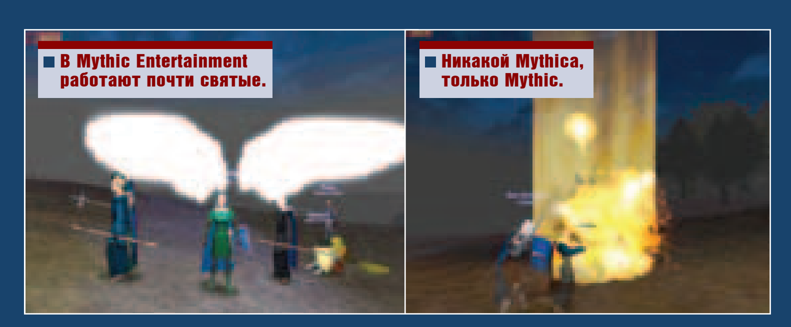


Тот самый скриншот.

Никто и не сомневался, что в компании **Rockstar Games** работают любители черного юмора (и серия GTA – лучшее тому подтверждение), но иногда парней заносит. В мае все прогрессивное человечество ждало полноценной презентации ***Grand Theft Auto: San Andreas*** на **E3**, но было жестоко обмануто: ни демо, ни трейлеров, ни новых скриншотов. Разгневанные журналисты признали игру «Самым разочаровывающим отсутствием на E3» (вот как завернули). Но рокстаровцы в долгу не остались. Они быстро сварганили скриншот и разослали его обиженным. Что мы видим на картинке? **Карл Джонсон** (Carl Johnson), темнокожий герой San Andreas, оседлал велосипед, а позади него виднеется здание Лос-анджелесского центра соглашений, где уже который год проходит E3. Скриншот был подписан: «Си Джей (CJ) улизнул из Центра соглашений». Да за такие шутки...!

Похоже, в San Andreas всегда вечер.

МИФИЧЕСКАЯ ДРУЖБА

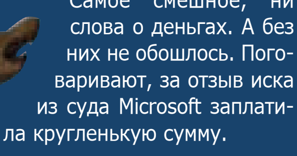


В Mythic Entertainment работают почти святые.

Никакой Mythica, только Mythic.

Корпорация **Microsoft** и компания **Mythic Entertainment**, разработчик популярной онлайновой ролевой игры ***Dark Age Of Camelot***, помирились. Причем, что удивительно, уступила могучая Microsoft. Напомним: конфликт разгорелся в прошлом декабре, когда Mythic Entertainment подала в суд на издателя MMORPG со схожим названием и концепцией – ***Mythica***, обвинив Microsoft в нарушении авторских прав и нечестной конкуренции. Изначально обе стороны были настроены крайне решительно. Юристы готовились грызть друг другу глотки в судебных баталиях, но последующие события все расставили по местам. В феврале проект Mythica посчитали неперспективной разработкой и закрыли. Тем не менее, истец не забрал иск из суда, пока Microsoft не передала Mythic Entertainment все права на торговую марку Mythica и одноименный домен. Теперь обе компании ведут себя как старые приятели. Mythic Entertainment радуется дружелюбности и порядочности «лидера индустрии». В ответ петух хвалит кукушку: мол, талантливые ребята, правильно, что не дали себя в обиду.

- *Мы получили то, что просили с самого начала,* – объясняет причины дружелюбности **Марк Якобс** (Mark Jacobs), глава Mythic Entertainment. – *Никто больше не посягает на нашу зарегистрированную торговую марку, и у нас нет претензий.*



Красивая Mythica в феврале приказала долго жить.

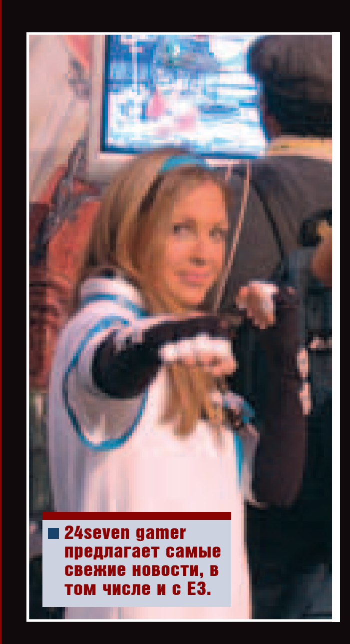
Самое смешное, ни слова о деньгах. А без них не обошлось. Поговаривают, за отзыв иска из суда Microsoft заплатила кругленькую сумму.

ЕСТЬ ЛИ ЖИЗНЬ В ОНЛАЙНЕ?

У Sims Online дела немногим лучше, чем у There.

Игроки не стали покупать в There предлагаемую им одежду Nike.

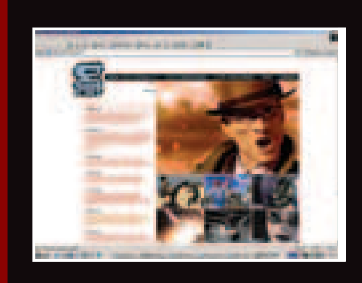
В последнее время анонсы новых многопользовательских онлайновых забав случаются по нескольку раз на неделе. Однако не прекращают поступать и сообщения о провалах онлайновых игр. Последняя жертва недружелюбного рынка – симулятор реальной жизни ***There***. Компанией **There, Inc** было потрачено свыше 30 миллионов долларов на разработку и раскрутку Sims-убийцы, но затея потерпела фиаско. Игроки не стали переводить реальные деньги в there-bucks и онлайновому шоппингу предпочли традиционное брожение по магазинам. В итоге There, Inc ничего не оставалось, как менять приоритеты. Пока сервера There работают, но, очевидно, будут закрыты в течение ближайших нескольких месяцев. Создатели отказываются от собственной онлайновой игры и активно предлагают свой весьма неплохой сетевой движок для лицензирования. Первым, кто сделал покупку по бросовой цене, оказалось американское военное ведомство, занимающееся разработкой многопользовательского армейского симулятора ***Asymmetric Warfare Environment***.



24seven gamer предлагает самые свежие новости, в том числе и с E3.

Наверное, многие геймеры мечтают о таком: прийти вечерком с учебы или работы, завалиться на диван, включить телек и, вместо опостылевших новостей, посмотреть прямое включение с очередного соревнования **CPL**, репортаж с **E3** и парочку обзоров свежих, только что появившихся игр. В Америке мечта стала реальностью. Компании **g-NET Media** и **Rainbow Media** объявили о запуске сервиса **24seven gamer** для кабельного телевидения. Подписчики сервиса смогут смотреть новости игровой индустрии, материалы с крупнейших выставок интерактивных развлечений, получать горячие вести с киберспортивных полей по системе Video-on-Demand (пользователь сам определяет, в какое время и какие программы из предложенных он желает посмотреть).

– *Геймеры охочи до всего нового, и мы предлагаем им новый путь к информации о хитах сегодняшнего дня,* – нахваливает свой бизнес **Дэвид Гетсон** (David Getson), глава g-NET Media. Пока сервис 24seven gamer доступен только для Северной Америки. Всем остальным остается лишь завидовать черной завистью.





Французский издатель **Ubisoft** с гордостью объявил, что шутер ***Brothers In Arms***, посвященный вторжению союзников в Нормандию во время Второй мировой войны, получил благословление со стороны **Фонда ветеранов зарубежных войн** (VFW). Ветераны одобрили разработку **Gearbox Software**, похвалили реализм игры и внимание к каждой детали знаменитой операции.

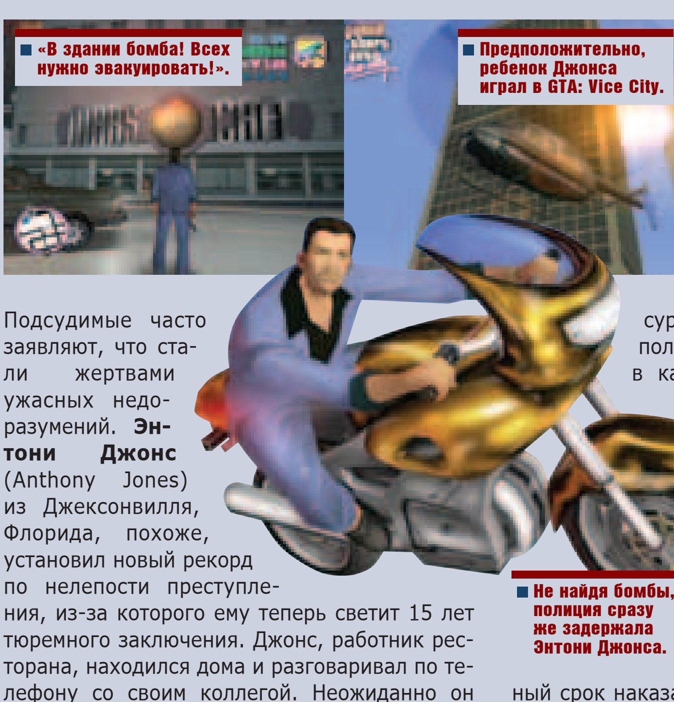
- *В фонде VFW верят, что Brothers In Arms поможет всем понять, что чувствовали и чем жертвовали солдаты в День D,* – говорит президент Фонда ветеранов зарубежных войн **Джон Сенк** (John Senk). На каком основании Фонд вынес свой вердикт – показывали ли ветеранам демо Brothers In Arms или просто пересказали задумку в двух словах – неизвестно.



Brothers In Arms создается по мотивам телесериала Стивена Спилберга (Steven Spielberg).

Компания **Game Factory Interactive** заключила соглашение с канадским издателем **Strategy First** о разработке трех проектов: ***Jagged Aliance 3d***, ***Disciples III*** и ***Jagged Aliance 3***. Ваянием продолжений легендарных серий озадачена подмосковная студия **«МиСТ ленд – Юг»**, известная нашим геймерам по играм «Код доступа: РАЙ» и «Власть закона». Предположительно, «МиСТ ленд – Юг» не будет разрабатывать все три проекта. На Западе к неожиданной новости отнеслись настороженно – фанаты не знают, чего и ждать от «этих сумасшедших русских».

ЖЕРТВА НЕДОРАЗУМЕНИЯ



«В здании бомба! Всех нужно эвакуировать!».

Предположительно, ребенок Джонса играл в GTA: Vice City.

Не найдя бомбы, полиция сразу же задержала Энтони Джонса.

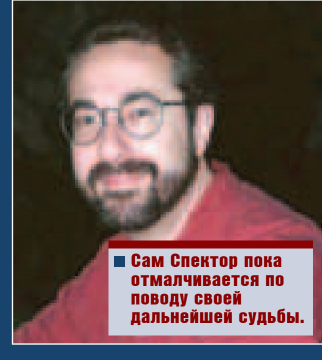
Подсудимые часто заявляют, что стали жертвами ужасных недоразумений. **Энтони Джонс** (Anthony Jones) из Джексонвилля, Флорида, похоже, установил новый рекорд по нелепости преступления, из-за которого ему теперь светит 15 лет тюремного заключения. Джонс, работник ресторана, находился дома и разговаривал по телефону со своим коллегой. Неожиданно он стал кричать в трубку: «В здании бомба! В здании бомба! Всех нужно эвакуировать!». Перепуганный коллега, не дожидаясь разъяснений, связался с менеджером ресторана, и тот сразу же объявил тревогу. Посетителей заведения немедленно эвакуировали, но бомбу полиция не нашла, после чего заявилась домой к мистеру Джонсу. Тот в свою очередь долго не мог понять, что происходит, и уверял, что прокричал «В здании бомба!» своему ребенку, который как раз играл в ***Grand Theft Auto 3*** и не знал, как поступить. Столь абсурдное объяснение не устроило полицейских, и Джонса доставили в камеру предварительного заключения, откуда его могут выпустить до суда только под залог в пять тысяч долларов.

Если Энтони Джонса признают виновным в телефонном терроризме, максимальный срок наказания, который он может получить, – 15 лет лишения свободы. Удивительно, американские игровые издания почти не сомневаются в правдивости его алиби, но не понимают, как отец мог позволить ребенку играть в Grand Theft Auto 3, получившей рейтинг «Mature»?!

СПЕКТОР УВОЛЬНЯЕТСЯ?



После релиза Thief, в ION Storm начались сокращения.

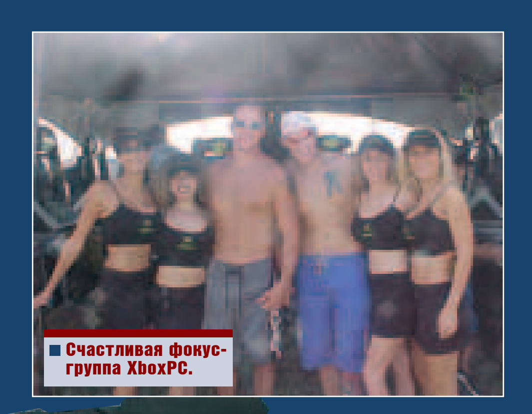


Сам Спектор пока отмалчивается по поводу своей дальнейшей судьбы.

Всех нас обрадовало появление на прилавках магазинов ***Thief: Deadly Shadows***, но следом пришла дурная новость – сокращены 25 сотрудников техасской **ION Storm**, а основатель студии и главный дизайнер **Уоррен Спектор** (Warren Spector) уходит на вольные хлеба. Первая часть грустного сообщения была немедленно подтверждена чиновниками из **Eidos Interactive**. Студия завершила работу над двумя крупными проектами, так что такой прорве высокооплачиваемых специалистов больше нечего делать в Остине. Однако те же чиновники категорически опровергли слух об увольнении Спектора.

– *Этот слух похож на правду, но это всего лишь слух,* – заявили в Eidos. – *Спектор определенно остается.* Что ж, скорее всего Уоррен Спектор действительно никуда не уходит. Еще до релиза Thief: Deadly Shadows было объявлено, что икона геймдева согласился связать свою судьбу с другой иконой – **Ларой Крофт**. В настоящее время Спектор возглавляет разработку следующей части бесконечной истории ***Tomb Raider*** и, пока в Eidos считают, что ему удастся воскресить курицу, несущую золотые яйца, за него будут держаться обеими руками.

MICROSOFT В ПОГОНЕ ЗА ДВУМЯ ЗАЙЦАМИ



Счастливая фокус-группа XboxPC.

Microsoft связывает свое будущее с «черным ящиком».

Корпорация **Microsoft** собирается положить конец «войне форматов» и подружить консольщиков и «писишников». По сообщению **CNN/Money**, сейчас компания занимается тщательным исследованием рынка, знакомит фокус-группы со своими разработками и размышляет, найдется ли местечко для их гибрида приставки и персонального компьютера. Согласно пока неподтвержденным данным, под кодовым названием **Xbox Next PC** скрывается консоль со всеми возможностями полнофункционального компьютера. Или, если поменять слагаемые местами, компьютер со всеми возможностями приставки. Черный ящик можно будет подключить как к телевизору высокой четкости, так и к монитору. Внутри Xbox Next PC прячутся жесткий диск, DVD-привод и пишущий CD-ROM, причем, все это дело работает под Windows. В комплект также входит клавиатура, мышь, традиционный джойстик Xbox и пульт дистанционного управления. Журналисты CNN/Money вычислили даже стоимость «диковинной зверушки» – 599 долларов. Если руководство Microsoft даст добро, Xbox Next PC может появиться в продаже уже в начале следующего года.

Получит ли проект «зеленый свет», пока вилами на воде писано. Совсем недавно корпорация **Sony** вывела на рынок многофункциональную консоль **PSX** и просчиталась – продажи оказались гораздо ниже планируемых. Осмелится ли Microsoft на рискованную затею? Или же фокус-группы поблагодарят за помощь, а Xbox Next PC отправят в утиль? Время покажет.



Sony обожглась на PSX.

Премьера Kohan II – в августе 2004 года.

Музыка к играм уже сейчас выходит отдельно на компакт-дисках и пользуется успехом, однако в будущем спрос на нее может дорасти до объемов продаж саундтреков к фильмам. Чувствуя это, разработчики все чаще прибегают к услугам именитых композиторов. Не остались в стороне и **TimeGate Studios**, завершающие разработку стратегии в реальном времени ***Kohan II: Kings Of War***. Звуковую дорожку к игре напишет **Джереми Соули** (Jeremy Soule), автор прекрасной музыки, звучащей в ***Star Wars: Knights of the Old Republic***, ***Neverwinter Nights*** и ***Morrowind***.

ГЕЙМЕРЫ ИЗ МИНИСТЕРСТВА ОБОРОНЫ

Все чаще и чаще министерства обороны разных стран обращаются к разработчикам компьютерных игр со специальными заказами и выгодными предложениями. Министерство обороны Австралии не отстает от общей моды. Военные лицензировали варгейм ***Combat Mission: Afrika Korps***, задавшись целью повысить уровень исторических знаний скучающего офицерского состава. Combat Mission, кропотливо воссоздающий сражения 1940-1943 годов в Греции, на Крите и в Северной Африке, почти идеально подошел для Минобороны, однако некоторые изменения все-таки попросили внести: добавить несколько карт и уделить больше внимания битве за Крит. Специальное издание Combat Mission: Afrika Korps будет бесплатно распространяться среди сотрудников Министерства обороны, но не поступит в широкую продажу. Кто знает, не наложили ли на игру гриф «секретно»...



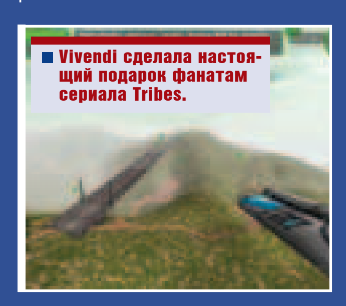
Теперь в Минобороны Австралии знают, чем заняться во время обеденного перерыва.

Специальное издание Combat Mission в продажу не поступит.

Текст: Роман "Polosatiy" Тарасенко

TRIBES И TRIBES II – АБСОЛЮТНО БЕСПЛАТНО

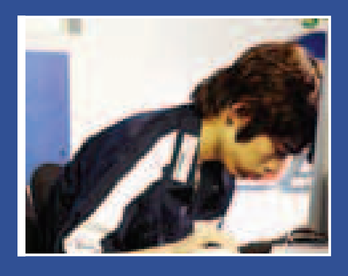
Перед выходом ***Tribes: Vengeance*** издатель, компания **Vivendi**, решил подогреть интерес геймеров, выложив в сеть для свободного скачивания первую и вторую часть игры. Отныне ты сможешь задаром скачать ***Starsiege: Tribes*** (135Mb) и ***Tribes II*** (548Mb) с сайта Fileplanet. Кстати, ходит мнение, что создатели ***Unreal Tournament 2004*** для разработки веселого режима Onslaught использовали принципы deathmatch, впервые опробованные именно в Tribes.



Vivendi сделала настоящий подарок фанатам сериала Tribes.

ПРОИСШЕСТВИЕ В ЮЖНОЙ КОРЕЕ

Во время матча корейской лиги по ***StarCraft: Broodwar – Ongamenet StarLeague*** произошел несчастный случай. Один из участников дуэли, Silent_Control («бронзовый» призер WCG 2003 Korea), почувствовал себя плохо и прямо из студии, где происходил поединок, был доставлен в клинику. Его команда Hanbit получила техническое поражение. Менеджер киберспортсмена сообщил, что Silent_Control прямо во время матча испытал шок, и у него перекрылось дыхание. Причиной трагедии стало общее истощение организма от постоянных нагрузок. Также у бедняги есть подозрение на туберкулез ранней стадии, но доктора пока что не подтвердили эту информацию. Silent_Control же спустя несколько дней был выписан из клиники и снова приступил к регулярным тренировкам.



HALF-LIFE – ЗА 50 МИНУТ



То, что мы проходили неделями, умельцы пробежали за 50 минут.

Рекорд прохождения Quake 1 на Nightmare за 12 минут до сих пор не побит.

Тобиас "Dopefish" Люндмарк (Tobias Lundmark) бросил вызов разработчикам легендарной ***Half-Life***, заявив, что способен пройти игру целиком за каких-то 40 минут. Ему это почти удалось – хит от **Valve** был осилен за 51 минуту 9 секунд. В процессе прохождения использовались различные особенности оружия и монстров, а также некоторые баги самой игры. Первопроходцем же в столь необычном деле стал геймер по кличке think.circle, месяцем ранее показавший время 55.48. Именно его подвигом вдохновился Dopefish и, внимательно изучив демонстрацию, установил новую планку. В данный момент рекордсмен трудится над второй версией прохождения – дело в том, что многие посмотревшие ролик уже прислали автору советы со своими вариантами преодоления наиболее трудных мест.

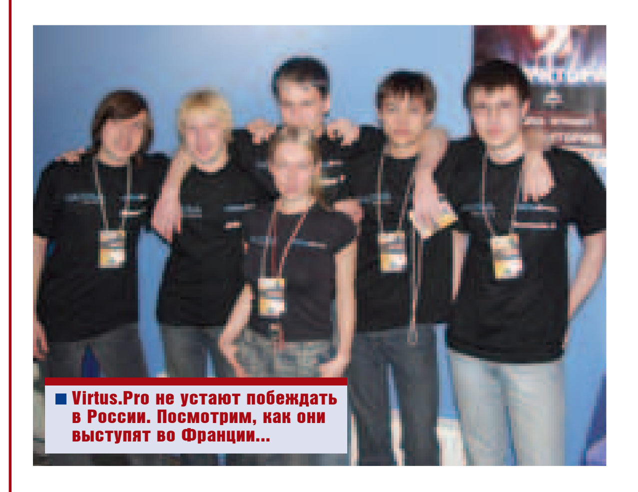
SK.HEATON СЛОМАЛ НОС ФАНАТУ

Шведский CS-игрок Heaton из сильнейшего клана Schroet Kommando продемонстрировал отнюдь неспортивные качества на одном из скандинавских чемпионатов (Randevouz LAN). Перед одним из матчей ко всемирно известному геймеру обратился некий Belmont, после чего получил в лицо несколько ударов кулаком. По словам очевидцев, пострадавший лишь попросил у Heaton'а откусить кусочек гамбургера. Драчун, отказавшийся комментировать случившееся, был дисквалифицирован с турнира. Позднее выяснилось, что когда-то Belmont в чате оскорбил будущего обидчика, за что и поплатился собственным носом. Инцидентов, подобных этому, в киберспорте еще не было. В памяти лишь всплывают истории с футболистом Эриком Кантоной (ударил в прыжке ногой болельщика на трибуне) и боксером Майком Тайсоном (откусил половинку уха Эвандеру Холифилду).

Теперь в киберспорте есть свой Майк Тайсон.

SK на WCG 2003 – здоровяк справа SK.HeatoN.

РЕЗУЛЬТАТЫ ESWC RUSSIA 2004



Virtus.Pro не устают побеждать в России. Посмотрим, как они выступят во Франции...

22-23 мая в московском интернет-кафе **Vika Web** прошла национальная квалификация на чемпионат **Electronic Sports World Cup 2004**, который состоится во Франции 6-11 июля. Право представлять Россию на мировом первенстве получил CS-клан **Virtus.Pro**, а также ***Warcraft III***-дуэлянт aT.Deadman.vWeb. Вместе с женской CS-командой **Pro Girls** из Екатеринбурга уже совсем скоро они отправятся в страну высокой моды, где поборются за 125 тысяч долларов. Также в турнире примет участие отечественная сборная по ***Quake III Arena*** в специальной дисциплине **Masters Cup** с призовым фондом в $20000. Капитаном нашей команды выбран москвич **Антон Синьгов aka Cooller** (чемпион ESWC 2003), и под его предводительством у России появляются неплохие шансы на золотые медали. Основными конкурентами по-прежнему являются представители Швеции и США.

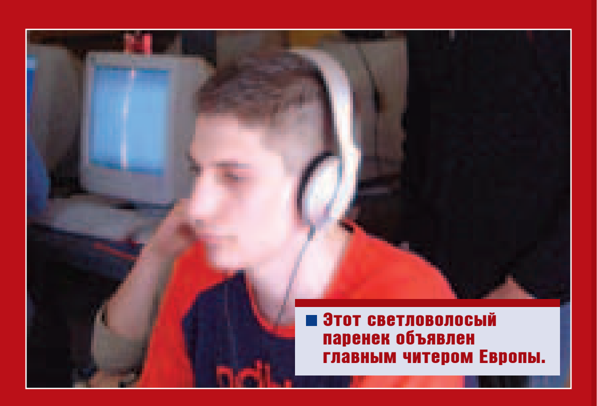
МИЛЛИОН ДОЛЛАРОВ ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ

Painkiller – новый фаворит на турнирах?

Лозунг CPL гласит: «Играй жестко. Будь профессионалом». Интересно, чем руководствовался SK.Heaton?

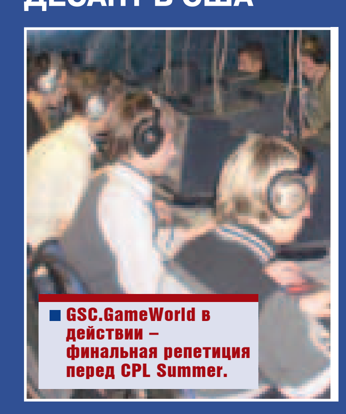
Американская организация **Cyberathlete Professional League** (**CPL**) сообщила о проведение в 2005 году серии турниров, состоящей из десяти чемпионатов с общим призовым фондом в $1000000. То есть, на каждом мероприятии геймеры смогут отхватить как минимум 100 тысяч баксов. Самое приятное, что турниры пройдут не только за океаном, но и в европейских странах, правда, в каких конкретно, пока неизвестно. Образованная 26 июня 1997 года **Эйнджелом Муньозом** (Angel Munoz) CPL наряду с **World Cyber Games** является крупнейшей компанией по проведению чемпионатов. В данный момент под эгидой CPL состоялись турниры в США, Германии, Англии, Голландии, Сингапуре, Бразилии, Норвегии и Австралии. Ближайшим же соревнованием станет **Cyberathlete Extreme World Championships 2004** или просто CPL Summer. Среди игровых дисциплин привычные ***Counter-Strike*** и ***Unreal Tournament 2004***, ***Call of Duty***, ***Halo*** и новый ***Painkiller***. Последний является единственной дуэльной номинацией, и это привлекло внимание многих известных бойцов, таких как Fatal1ty, ve-elpajuo, SK.Stelam, Daler, cha0ticz, Voo, а также россиянина Polosatiy.

ДОГОВОРНЫЕ МАТЧИ В WARCRAFT III


Этот светловолосый паренек объявлен главным читером Европы.

Известный французский дуэлянт в ***Warcraft III***, aT.ToD, имеющий за плечами не только десяток побед в престижных турнирах, но и дурную славу нечестного игрока, снова оказался в центре внимания. Однажды он уже был уличен в подмене своего менее талантливого приятеля в онлайн-чемпионате, в результате чего последний стал победителем. Когда же выяснилось, что на самом деле перед монитором находился ToD, результаты всех сражений новоиспеченного чемпиона были аннулированы. И вот недавно скандально известный геймер снова был пойман на грязных делишках. В рамках **WGtour Clanleague** в решающем матче против Against All Authority мистер ToD при счете 2:2 сыграл вместо Byrden’a и принес очко команде Magic. Однако администраторы лиги усомнились в силе клана-середнячка и после тщательного изучения риплеев битвы пришли к выводу, что произошла подмена. В этом сознался и сам обвиняемый, выдавший к тому же оказавшего медвежью услугу ToD’a. В результате этой истории больше всего пострадала Magic – команда с позором была выгнана из компьютерного клуба, где она бесплатно тренировалась в Warcraft III.

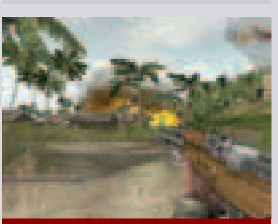
УКРАИНСКИЙ ДЕСАНТ В США

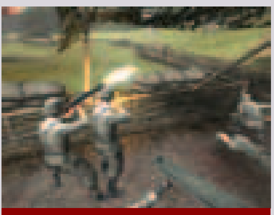

GSC.GameWorld в действии – финальная репетиция перед CPL Summer.

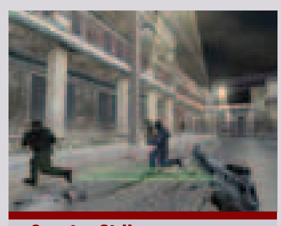
Киевская студия **GSC.GameWorld**, заинтриговавшая фанатов 3D-шутеров многообещающим ***S.T.A.L.K.E.R***’ом, решила покорить и киберспортивный мир. Год назад под знаменами GSC была создана профессиональная команда по ***Counter-Strike***. За несколько месяцев ребята выиграли множество турниров на Украине и за ее пределами. Появилась официальная информация, что бойцы (в составе ZeroGravity, Yxo, BoBo, Enix, Weiss) собираются на состязания **Cyberathlete Extreme World Championships 2004**, которые пройдут в конце августа в Америке. Призовой фонд соревнования составляет $100000. Процесс подготовки команды к чемпионату уже вовсю идет, и осталось лишь утрясти вопрос с визами.

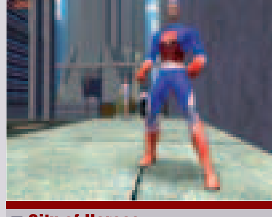


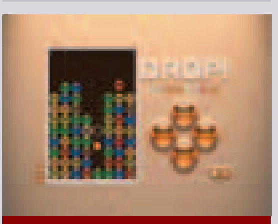

Age of Mythology


Battlefield: Vietnam


Call of Duty


Counter-Strike: Condition Zero


City of Heroes


Drop!

ГОРДОСТЬ МАГНАТОВ

Лидеры продаж в США и Канаде/ апрель – май 2004 года



25 апреля – 1 мая

Название игры	Издатель
01. City of Heroes	**NCsoft**
02. Lineage II: The Chaotic Chronicle	**NCsoft**
03. Battlefield: Vietnam	**Electronic Arts**
04. Rise of Nations: Thrones & Patriots	**Microsoft**
05. Far Cry	**Ubisoft**
06. Unreal Tournament 2004	**Atari**
07. Rise of Nations	**Microsoft**
08. The Sims Deluxe	**Electronic Arts**
09. Call of Duty	**Activision**
10. Drop!	**eGames**

2 – 8 мая

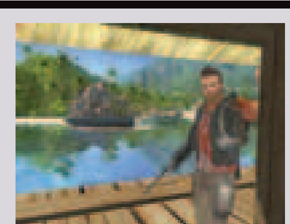
Название игры	Издатель
01. City of Heroes	**NCsoft**
02. Far Cry	**Ubisoft**
03. Rise of Nations: Thrones & Patriots	**Microsoft**
04. Battlefield: Vietnam	**Electronic Arts**
05. Unreal Tournament 2004	**Atari**
06. Rise of Nations	**Microsoft**
07. Age of Mythology	**Microsoft**
08. Counter-Strike: Condition Zero	**Vivendi Universal Games**
09. The Sims Deluxe	**Electronic Arts**
10. Drop!	**eGames**

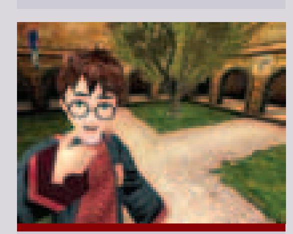
9 – 15 мая

Название игры	Издатель
01. City of Heroes	**NCsoft**
02. Far Cry	**Ubisoft**
03. Rise of Nations: Thrones & Patriots	**Microsoft**
04. Rise of Nations	**Microsoft**
05. Battlefield: Vietnam	**Electronic Arts**
06. The Sims Deluxe	**Electronic Arts**
07. Age of Mythology	**Microsoft**
08. Drop!	**eGames**
09. Unreal Tournament 2004	**Atari**
10. Counter-Strike: Condition Zero	**Vivendi Universal Games**

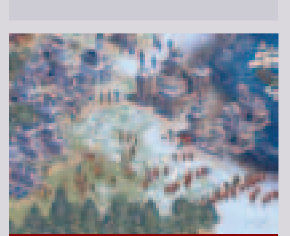
16 – 22 мая

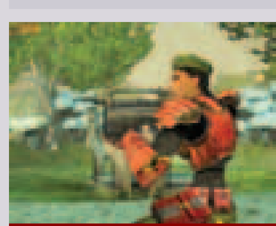
Название игры	Издатель
01. City of Heroes	**NCsoft**
02. Star Wars: Knights of the Old Republic	**LucasArts**
03. Far Cry	**Ubisoft**
04. Battlefield Vietnam	**Electronic Arts**
05. Rise of Nations	**Microsoft**
06. Unreal Tournament 2004	**Atari**
07. Age of Mythology	**Microsoft**
08. Star Wars: Jedi Knight - Jedi Academy	**LucasArts**
09. Counter-Strike: Condition Zero	**Vivendi Universal Games**
10. Call of Duty	**Activision**

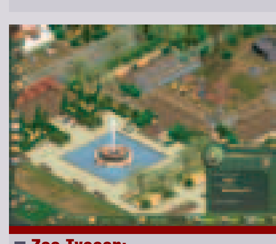

Far Cry


Harry Potter and the Chamber of Secrets


The Sims Deluxe


Rise Of Nations-Thrones&Patriots 2


Unreal Tournament 2004


Zoo Tycoon: Complete Collection

Матушки! Что же это делается – всюду супермены! Мало того, что халки, сорвиголовы, хеллбои и человекопауки оккупировали кинотеатры по всему миру, благодаря затее южнокорейской компании **NCsoft**, они еще и в онлайн пробрались. Северная Америка сдалась без боя и на протяжении нескольких недель кряду многопользовательская онлайновая ролевая игра ***City of Heroes*** возглавляет рейтинг продаж. Приобретя заветную коробочку с игрой, геймеры регистрируются, создают персонажа, наделяют его невероятными способностями и выходят в чистое поле меряться богатырской силушкой.

Не сдает свои позиции и великолепный ***Far Cry***. Лишь на неделю он уступил почетную вторую позицию другой MMORPG от NCsoft – ***Lineage II: The Chaotic Chronicle***. Затем Джек Карвер отвоевал законное место, а Lineage II покинула призовую десятку.

Неплохо идут дела у корпорации **Microsoft**, которая пополняет бюджет за счет геймерской любви к ***Age of Mythology***, ***Rise of Nations*** и адд-ону к последней – ***Thrones & Patriots***. Лидер чарта в марте и апреле ***Battlefield: Vietnam***, похоже, надолго обосновался в топе, так же, как и ***Unreal Tournament 2004***. И, самое приятное, никаких симсов в тройке лучших. Красота.

За чартами приглядывал Иван «Nemezido» Гусев

ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ

июнь – сентябрь 2004

За разницу между намеченными и реальными датами релизов редакция ответственности не несет.

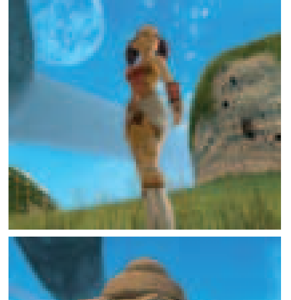
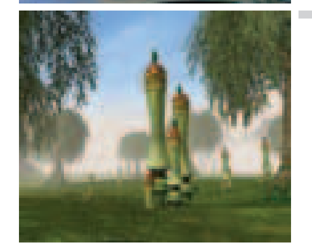
Название	Жанр	Дата выхода
Airborne Troops	Action/Arcade	01 июля 2004
Alida	Adventure	III квартал 2004
Alpha Black Zero: Intrepid Protocol	Action/Arcade	01 июля 2004
Anarchy Online: Alien Invasion	MMORPG	29 августа 2004
Animal Planets: The Clan Wars	Action/Arcade	17 сентября 2004
Armies of Exigo	Strategy	Осень 2004
Barbie Fashion Show	Simulation	17 августа 2004
Blades of Avernum	RPG	III квартал 2004
BloodRayne 2	Action	01 октября 2004
Brothers in Arms	Strategy	Осень 2004
Call of Cthulhu - Dark Corners of the Earth	Action/Adventure	31 августа 2004
Call of Duty: United Offensive	Shooter	03 сентября 2004
Catwoman	Action/Adventure	20 июля 2004
Close Combat: First to Fight	Action/Arcade	15 октября 2004
Club Football 2005	Sports	Осень 2004
Combat Elite: WWII Paratroopers	Action/Arcade	01 июля 2004
Conflict: Vietnam	Action/Arcade	03 сентября 2004
Dark Age of Camelot: New Frontiers	MMORPG	Лето 2004
Dark Fall: Lights Out	Adventure	Лето 2004
Disney's Aladdin Chess Adventures	Classics/Puzzles	01 октября 2004
Doom III	Shooter	Лето 2004
Dungeon Lords	RPG	Осень 2004
Eastside Hockey Manager	Sports	Лето 2004
Eden Eclipse	Action/Arcade	III квартал 2004
ER	Simulation	Осень 2004
EverQuest II	MMORPG	14 сентября 2004
Evil Genius	Strategy	28 сентября 2004
EyeToy: AntiGrav	Sports	Осень 2004
FIFA Soccer 2005	Sports	Осень 2004
Flat-Out	Racing	III квартал 2004
Full Spectrum Warrior	Action/Strategy	24 сентября 2004
Garfield	Action/Arcade	Осень 2004
Glympse	Adventure	III квартал 2004
GTR	Racing	01 августа 2004
Guild Wars	RPG	02 августа 2004
Half-Life 2	Shooter	Лето 2004
Hot Wheels Stunt Track Challenge	Sports	01 октября 2004
Hoyle Card Games 2005	Classics/Puzzles	14 сентября 2004
Immortal Cities: Children of the Nile	Simulation	Осень 2004
Inquisition	Action/Arcade	01 июля 2004
Juiced	Racing	Осень 2004
Kohan Kings of War	Strategy	23 августа 2004
Lamborghini FX	Racing	август 2004
Law & Order: Justice is Served	Adventure	Осень 2004
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	Adventure	12 октября 2004
Lula 3D	Adult	24 сентября 2004
Madden NFL 2005	Sports	август 2004

Название	Жанр	Дата выхода
Marine Heavy Gunner	Action/Arcade	13 июля 2004
Martin Mystere	Adventure	04 августа 2004
Medal of Honor: Pacific Assault	Shooter	14 сентября 2004
Medieval Lords: Build, Defend, Expand	Strategy	Осень 2004
Meteor Blade	Fighting	01 августа 2004
Men of Valor	Action/Arcade	05 октября 2004
Myst IV: Revelation	Adventure	10 сентября 2004
NBA Live 2005	Sports	01 октября 2004
Need for Speed Underground II	Sports	Осень 2004
NHL 2005	Sports	01 октября 2004
NHL Eastside Hockey Manager	Simulation	01 июля 2004
No Name War	Strategy	III квартал 2004
Pacific Fighters	Simulation	Осень 2004
Playboy: The Mansion	Simulation	03 сентября
POSTAL 2: Apocalypse Weekend	Action	Лето 2004
Rome: Total War	Strategy	14 сентября 2004
Room Zoom: Race For Impact	Action/Arcade	01 июля 2004
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	Shooter	01 октября 2004
Shade: Wrath of Angels	Adventure	01 октября 2004
Shadow Ops: Red Mercury	Action/Arcade	05 октября 2004
Shark Tale	Action/Arcade	15 сентября 2004
Silent Hill 4: the Room	Survival Horror	Осень 2004
Silent Hunter III	Simulation	15 сентября 2004
Snowblind	Action/Arcade	Осень 2004
Star Wars Battlefront	Action/Arcade	21 сентября 2004
Star Wars Galaxies: Jump to Lightspeed	MMORPG	15 октября 2004
Starshatter	Simulation	Лето 2004
Superpower 2	Strategy	15 октября 2004
Tatsumaki: Land at War	RPG	15 октября 2004
The Fairly Odd Parents Shadow Showdown	Action/Arcade	Осень 2004
The Fall: Last Days of Gaia	RPG	III квартал 2004
The Incredibles	Action/Arcade	Осень 2004
The Lord of the Rings: Middle-Earth	Online MMORPG	01 октября 2004
The Mummy: The Animated Series	Action/Arcade	Осень 2004
The Roots	RPG	03 сентября 2004
The Suffering	Survival Horror	16 июля 2004
The Sims 2	Simulation	17 сентября 2004
Tiger Woods PGA TOUR 2005	Sports	Осень 2004
Tribes: Vengeance	Action	12 октября 2004
Ultima X: Odyssey	RPG	15 сентября 2004
Uru: The Path of the Shell	Adventure	13 июля 2004
Vampire: The Masquerade – Bloodline	RPG	01 октября 2004
Warhammer 40,000: Dawn of War	Strategy	15 сентября 2004
World Championship Snooker 2004	Sports	Лето 2004
Worms Forts: Under Siege!	Action/Arcade	Осень 2004





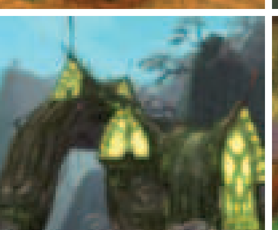


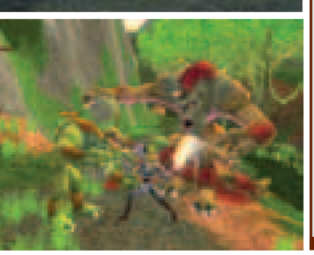





ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!









СЧАСТЬЕ ПРИВАЛИЛО

Месяц назад писать было не о чем: все впали в пред-Е3'шную спячку. Прошло четыре недели, к вящей радости американских обывателей закончилась Е3, и мы не знаем, о чем писать в первую очередь. Впрочем, до следующей Е3 еще год, так что удовольствие нужно растянуть...

Warhammer 40K: Dawn of War обещает быть приятной компьютерной реализацией настольной игры – создатели ***Homeworld*** плохого не делают!

В ***Evil Genius*** тебе предстоит примерить на себя костюм супер-мега-злодея. Как раз такого, как в фильмах о Джеймсе Бонде. Одно «но» – Джеймс Бонд (и прочие мерзавцы вроде него) должен умереть. Мы уже писали об этой игре, но после Е3 у нас появилось несколько новых подробностей.

Если ты никогда не любил уроки истории, но тебе интересно все «историческое», – к твоим услугам ***Empire Earth 2***, очередная пародия на историю развития человеческой цивилизации. Многим, впрочем, нравится.

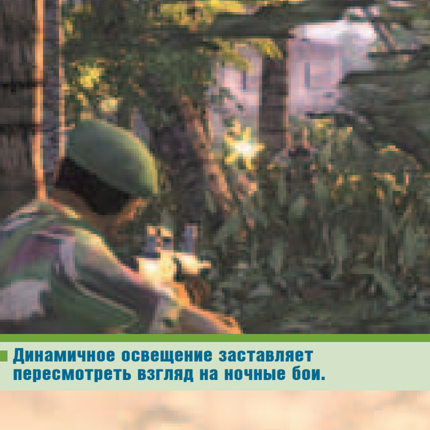
Citizen Zero находится в разработке уже четыре года, но, несмотря на это, все еще способна произвести небольшую революцию в мире онлайновых игр. Австралийцы покажут нам, как нужно правильно играть в онлайне – не скоро, почти через год.

Проект ***Joint Operations: Typhoon Rising*** поднимет стандарт онлайново-командных шутеров на недосягаемую ранее высоту. По крайней мере, в это верят сами разработчики.

Любители комиксов отныне должны с нетерпением ждать выхода ***Catwoman***. Игра по мотивам грядущего блокбастера от **Warner Brothers** обещает быть довольно-таки привлекательной даже для непосвященных.



Текст: Роман "ShaD" Епишин



Динамичное освещение заставляет пересмотреть взгляд на ночные бои.

Для переговоров идеально использовать микрофоны и наушники.

ЖАНР ИГРЫ	Action
ИЗДАТЕЛЬ	Novalogic
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	snowball.ru / 1C
РАЗРАБОТЧИК	Novalogic
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До ста
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.jointopsthegame.com
ДАТА ВЫХОДА	Июнь 2004 года

JOINT OPERATIONS: TYPHOON RISING

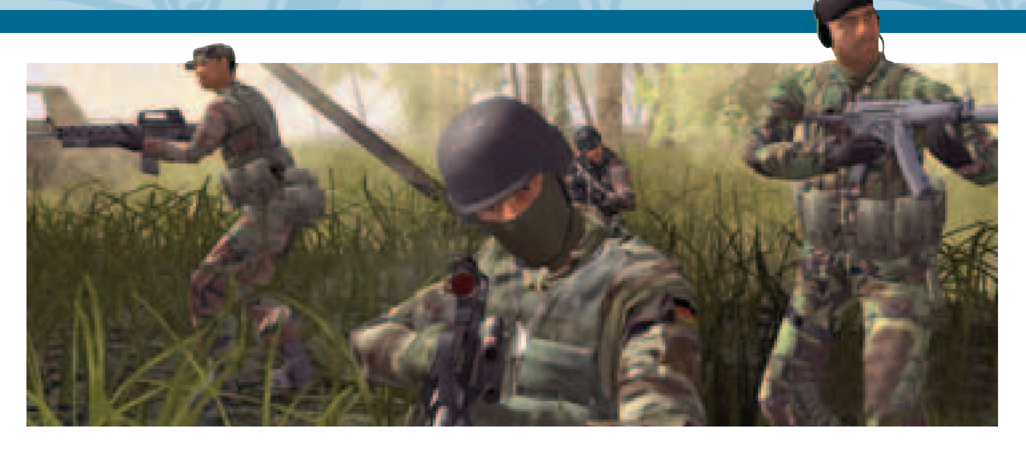
DELTA FORCE ON-LINE

Если ты не станешь читать умные книжки, но будешь много заниматься спортом и много кушать, то вырастешь большим и глупым. Тогда за тобой придут маленькие зеленые человечки и заберут тебя с собой... в военкомат! Армия, конечно, штука хорошая, но лучше пройти ее заочно. Благо, способов тому в виртуальном мире – тьма. Примерить военную форму нам предлагали десятки игровых проектов, среди которых яркой кляксой выделяются *Battlefield 1942* и *Operation Flashpoint*. Все-таки играть в солдатики лучше с живыми людьми, а не компьютерными оболтусами. Мастера из Novalogic, исправно потчующие нас разнокалиберными *Delta Force*, тоже решили сделать вклад в виртуальную «Зарницу». Поскольку энный раз перетряхивать тематику Второй мировой – не интересно, а развивать сюжеты холодной войны – не оригинально, Novalogic осталась на прежнем курсе. В *Joint Operations: Typhoon Rising* мы вновь – элита армейского спецназа, а враг – наркобароны, террористы и прочие маститые редиски.

Движок основательно перебрали, смазали и почистили. Теперь урчит как новорожденный котенок

ПОЧТИ КАК В ЖИЗНИ

Ни для кого не секрет, что обитает цвет организованного криминалитета в странах так называемого «третьего мира», обычно теплых и с бананами. На этот раз нас собираются заслать в Индонезию, душное влажное местечко недалеко от Австралии. Оно насчитывает порядка 17.000 больших и малых островов. К оформлению тропического окружения в Novalogic подошли со всей возможной серьезностью. То есть, джунгли, пляжи и хижины а la ***Far Cry*** наличествуют по умолчанию, но реализм обеспечивается другими средствами. Как ты посмотришь на динамичную смену времени суток? Уверен, с отвисшей челюстью, потому что зарекомендовавший себя еще в ***Delta Force: Black Hawk Down*** движок основательно перебрали, смазали и почистили. Теперь урчит как новорожденный котенок. Изменяющееся буквально на глазах освещение действительно завораживает, не зря именно световые эффекты – самая сильная сторона графического ядра. Причем, за одну миссию (читай, матч, но об этом ниже) мы наверняка сможем насладиться полным солнечным обра-



щением. Разработчики планируют очень масштабные боевые действия, а игровые сутки равняются лишь одному настоящему часу. По заверению компетентных органов, суточному циклу подчинено все окружение. Как и в жизни, от времени дня зависит погода (дожди, туманы) и даже поведение представителей местной фауны. Птички, например, изо дня в день пунктуально собираются на деревьях в одно и то же время. И стоит только потревожить глупых пернатых, как о нашем присутствии узнают не только окрестные джунгли, но и старый глухой бобер на соседнем острове.

SOLDIERS AT WAR

Однако давай забудем о впечатляющем реализме и прочей внешней мишуре, вроде отменных пиксельных шейдеров, фотореалистичной грязной воды, высокой детализации и плавной анимации. В таком ракурсе обнаженный Joint Operations предстает перед нами типичным тактическим шутером, выпущенным попастись в сеть. Этакий Delta Force онлайн. Правда, масштабностью действий игра утирает нос Battlefield 1942 и Operation Flashpoint вместе взятым. Во-первых, количество одновременно участвующих в разборках бойцов дотягивает до сотни. Во-вторых, добрая половина карт Joint Operations по размеру превосходит самые просторные уровни ***Unreal Tournament 2003*** в... 10-15 раз! Разумеется, путешествовать на такие расстояния пешком согласится далеко не каждый. В связи с этим заботливые разработчики обещают предоставить в наше полное и безоговорочное пользование нехилый автопарк. Да какой там нехилый! Такой подборке транспорта вся Национальная Гвардия США дружно позавидует. Тут тебе и джипы с броневиками, и вертолеты всех цветов и размеров, и лодочки разнообразные. Даже ховеркрафты – машины на воздушной подушке – имеются. Причем, представлены как боевые агрегаты, так и гигантские транспортники. Скажем, в чудовище под названием ACLC с легкостью утрамбуется шесть бронированных джипов с шестью солдатами в каждом. Мы же, как люди русские, прекрасно понимаем, что, кроме 36 братков из джипов, за различные выступающие части ACLC уцепится еще человек десять. Считай, мобильный отряд быстрого реагирования готов.

В таких парниковых условиях остро встала проблема повального увлечения вожделенной

ПРАВИЛА ИГРЫ



Игровые режимы будут довольно стандартными. Среди набивших оскомину Deathmatch, Capture the Flag и Team Deathmatch выделяется лишь Advance and Secure. Здесь командам необходимо захватывать и удерживать контрольные точки, что, впрочем, тоже не ново. *Battlefield 1942* уже использовал эту концепцию. Кроме мультиплеера ожидается десяток однопользовательских миссий. Правда, питать иллюзий на их счет не стоит: традиционные задания убей/спаси/защити и сюжет из разряда «чтобы был».

ВСЕ ГЕНИАЛЬНОЕ – ПРОСТО

Разработчики в один голос убеждают, что ни езда, ни полеты, ни водные прогулки не вызовут у геймера затруднений с управлением. Дэвид Дюранд (David Durand), ответственный за дизайн уровней в *Joint Operations*, попытался даже пошутить на эту тему: «Если вы можете ходить в игре пешком, то сможете использовать и любой транспорт», – заявил он. Управление сводится к стандартной WASD-раскладке, хотя специально для энтузиастов наличествует поддержка джойстика.





Грязная вода – особая гордость Novalogic. До этого H_2O в играх действительно была неправдоподобно чистой.



Замени сосны пальмами, вертолет – дельтапланом, и вот он, нетленный Far Cry! Хотя движки разные.



Грязной водой можно не только наслаждаться эстетически, но и использовать ее в качестве укрытия.

техникой. Пешком-то гулять скучно. К счастью, во время отладки баланса в светлых головах новалоджиковцев родилась гениальная мысль – усилить простую пехоту. Огромное количество (29 штук, если хочешь конкретики) и разнообразие боевых машин компенсируется не меньшим количеством и разнообразием переносного тяжелого вооружения. Да и сами солдатики являют собой не безликую толпу твердолобых десантников, а слаженный механизм разноплановых специалистов. Снайпер, тяжеловооруженный штурмовик, инженер, медик – все работы хороши, выбирай на вкус. Специально для эстетов каждый военный профессионал присутствует в нескольких вариантах обмундирования, стилизованных под форму элитных войск разных стран. Доподлинно известно, что в игре будут представители девяти различных спецподразделений. С бойцами виртуального фронта Novalogic решила поступить так же, как обошлась со всем игровым миром, то есть подвергнуть их испытанию реализмом. Стремглав носиться по кустам с двумя АК-47 могут лишь герои дешевых боевиков, а у нас боевик дорогой. Поэтому готовьтесь рассчитывать силы. Персонажи располагают определенным лимитом грузоподъемности, исчерпав который, ты рискуешь превратиться в вооруженную до зубов черепаху. А ведь именно быстрота реакции зачастую проводит грань между этим и тем светом.

БОЙЦЫ НЕВИДИМОГО ФРОНТА

В *Joint Operations* разработчики решили разыграть конфликт едва ли не мирового масштаба. В игре представлены девять спецподразделений вооруженных сил различных стран. Это российский Спецназ, австралийское SASR, британское SAS, американские SEAL и Delta Force, KSK Германии, французский отряд GIGN, индонезийский корпус Kopassus и интернациональные Зеленые Береты. Противостоят им бывшие индонезийские военные и местные сепаратисты. Сражаться можно за любой лагерь.








Несмотря на два мешка прикорма, лещ не шел...


Картинка-загадка: сколько спецназовцев в кустах?





В НОГАХ ПРАВДЫ НЕТ



Следуя традициям современного экшеностроения, *Joint Operations* предлагает широчайший спектр различной техники. На карте все транспортные средства располагаются в строго определенных местах. Причем, оставленная без присмотра машина самоуничтожается и респаунится ровно через 90 секунд. Так разработчики избежали мошенничества с укрыванием драгоценных боевых единиц в неприметных местах карты.

БИТВА ТИТАНОВ

Весной этого года Joint Operations успешно достигла стадии бета-тестирования и показала себя с лучшей стороны. В данный момент разработчики доводят игру до ума, охотятся на хитрых багов, оттачивают баланс сил, короче – наводят предрелизный марафет. Коллектив отдает себе отчет, что, несмотря на всю свою аппетитность, Joint Operations столкнется с серьезной конкуренцией. С одной стороны, предстоит тяжелая борьба за места в игровых клубах и чартах продаж с царствующим чемпионом – Battlefield 1942. Творение **Digital Illusions** в компании всевозможных дополнений – грозная сила. С другой, в конце мая начнет наступление долгожданный ***Soldner – Secret Wars***, также ориентированный на захватывающие многопользовательские матчи. Конкурентная борьба обещает быть тем более интересной, что ни Joint Operations, ни Soldner не могут похвастаться абсолютным превосходством друг над другом по части геймплея. Разве что графика у Novalogic сильнее, но в сетевых экшенах бал правит далеко не картинка. В общем, делайте ставки, господа.

Стремглав носиться по кустам с двумя АК-47 могут лишь герои дешевых боевиков, а у нас боевик дорогой







Иногда кажется, что местные монстры вообще не выглядят хоть сколько-нибудь угрожающими...

...Проходит немного времени, и мы понимаем, что первое впечатление было обманчивым.

Текст: Николай Корж

ЖАНР ИГРЫ	MMORPG
ИЗДАТЕЛЬ	NCsoft Corporation
РАЗРАБОТЧИК	ArenaNet
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.guildwars.com
ДАТА ВЫХОДА	Конец 2004 года

GUILD WARS

НЕВЕРОЯТНО СЛАДКИЕ ОБЕЩАНИЯ

Нынешний год продолжает радовать и пугать все новыми и новыми работами в когда-то чуждом для нас по техническим причинам жанре MMORPG. Нежданно-негаданно еще одна яркая звезда появилась на небосклоне, своим мощным свечением она вполне может затмить многих конкурентов. Имя светила – *Guild Wars*. Идеологическое ядро команды, которая создает игру, представлено тремя отщепенцами Blizzard Entertainment, которая сейчас также пробует себя в создании революционной MMORPG. Наша троица принимала непосредственное участие в работе над играми серии *Warcraft, Diablo* и *StarCraft*. Ну как? Интересно?

На первый взгляд ***Guild Wars*** может показаться очередной фэнтезийной многопользовательской RPG, но стоит немного углубиться в детали, как перед нами появляется огромнейший мир, создаваемый буквально по крупицам трудолюбивыми разработчиками.

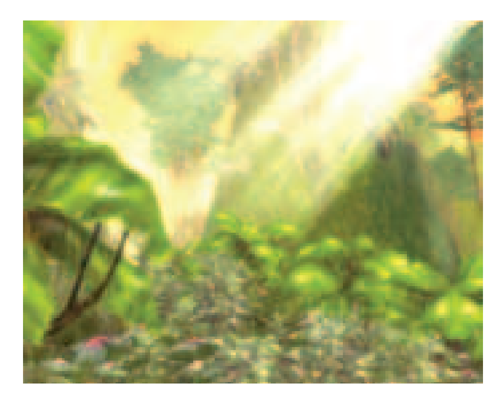


В Guild Wars не будет привычных ежемесячных оплат за доступ к физическим игровым серверам!

УГОДИТЬ ВСЕМ

Игра не обязывает тебя собирать единомышленников для партийных встреч и братских скитаний. Ты можешь уединиться и выполнять квесты, которые рассчитанны только на одного игрока. Guild Wars далеко не первая игра, где *онлайновый сингл* является одним из достоинств проекта. Видимо, разработчики считают, что после тяжелого дня в кругу большого количества людей нет ничего лучше, чем побродить в одиночестве по огромному онлайновому миру да погеройствовать в одиночку. Нельзя сказать, что они не правы. Но мы по-прежнему имеем дело с MMORPG, поэтому, как бы то ни было, главенствующим способом времяпрепровождения будут глобальные военные походы. Без них стать великим героем тут не удастся. Разработчики называют Guild Wars социальной игрой, из этого следует, что максимум удовольствия ты получишь именно при игре с друзьями и единомышленниками. Массивные столкновения противоборствующих кланов и гильдий, выполнения сложных и специфических квестов возможны только для больших команд.
В Guild Wars нам обещают невиданный до сих пор баланс – необычное равенство между прокачанными героями и зелеными новичками. Для этих целей была создана специфическая система умений. Создатели игры





сравнивают рост силы персонажа с кривой линией, однако, довольно быстро она перейдет в горизонтальную прямую и смысла прокачивать определенное умение уже не будет. Поэтому рекомендуется акцентировать внимание на большом количестве умений, так как прокачанный персонаж высокого уровня, обладающий всего несколькими умениями, во многих случаях будет уступать новичку с дюжиной приобретенных навыков. Как объясняют разработчики, все дело заключается в количестве доступных действий в сложившихся ситуациях: чем больше и шире возможности – тем лучше.
Аналогичен пример с игроками, которые не могут уделять MMORPG все свое свободное время. Предполагается равенство между теми геймерами, которые могут позволить себе несколько часов Guild Wars в день, и казуалами, которые обречены всего на несколько часов, но уже в неделю или в месяц.
Guild Wars не разделена на шарды, государства или сервера – она целостна, она представляет собой единый мир, по которому можно легко путешествовать. В игре будет общая карта мира, с помощью которой можно легко переместиться в любой город и сориентироваться при выполнении квестов. Последние открываются цепочкой миссий: когда ты выполнишь одно задание – на карте появятся следующие доступные. Многие из квестов будут включать в себя дополнительные и скрытые аспекты, выполнение которых не всегда будет под силу новичкам.
Но и на этом сладкие обещания **ArenaNet** не заканчиваются. Важным фактором для MMORPG всегда были и будут убийства игроков игроками (Player Killing). И в этом случае разработчики пошли на вполне разумный компромисс – геймер волен самостоятельно выбирать, участвовать ему в кооперативных или же конкурентных миссиях.
И, наконец, в Guild Wars не будет привычных ежемесячных оплат за доступ к физическим игровым серверам!

ПОПОЛНИ НАШИ РЯДЫ

Важным аспектом Guild Wars станут гильдии. Вступив в одну из них, ты станешь полноправным участником виртуального сообщества. Согласно задумке ArenaNet игроки будут собираться на клановые сборы, выполнять вместе глобальные квесты и просто общаться. В поддержку гильдий организуют форумы, чемпионаты, чаты и множество разноплановых бонусов. Каждая гильдия имеет право на глобальное соперничество путем наращивания умений среди ее послушников.
Мир Guild Wars будет постоянно изменяться

УСПЕХИ НА E3 2004



Игроки, попробовавшие на зуб альфа-версию *Guild Wars*, отмечают: квестовую систему игры, базирующуюся на миссиях; аддитивный подход к соревнованиям и убийству игроков; единый, не разбитый на кусочки мир, в котором легко найти единомышленников и, конечно же, отсутствие постоянной необходимости оплачивать игру.

ПАРНИ ИЗ BLIZZARD I



В марте 2000-ого года **Майк О'Брайн** (Mike O'Brien), **Джеф Стрейн** (Jeff Strain) и **Патрик Уатт** (Patrick Wyatt), недавно расставшиеся с любимой **Blizzard Entertainment**, сообщили об организации новой команды. Вся троица принимала непосредственное участие в создании игр с такими громкими именами как ***Warcraft***, ***Diablo*** и ***StarCraft***. Парни с самого начала самостоятельной жизни решили заниматься многопользовательскими проектами, но время шло, а никаких анонсов все еще не поступало.



Архитектура некоторых локаций поражает изяществом и необычностью.



Деревенскую идиллию несколько разбавляют зеленые ребята с палками.


Как и любая фентезевая игра, Guild Wars будет радовать нас драками, освещенными магическим фейерверком.

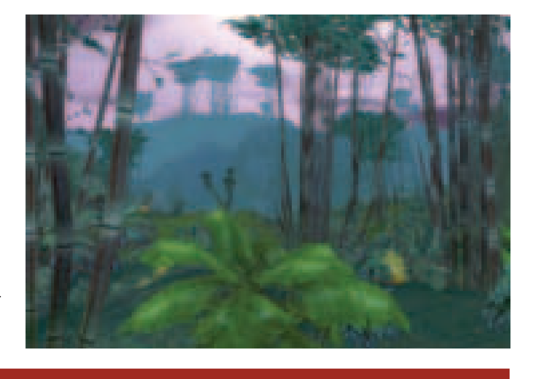
благодаря специфике движка. Каждый день что-то обязательно происходит – от небольших пополнений в рядах монстров, квестов и заклинаний до глобальных изменений мира и добавлений новых карт. В то же время в игре останутся целостными и те игровые площади, которые не поддаются модификациям. Но не только разработчики будут править собственным миром, игроки также смогут вносить что-то новое в местное летописание.

Как уже было сказано, чем большим количеством умений и профессий овладеет твой персонаж, тем выше его возможности. Умений в Guild Wars насчитывается более четырехсот, они покрывают все необходимые аспекты шести профессий. О трех из них разработчики рассказали сразу – воин, скаут, некромант. А ведущую тройку долгое время скрывали – *элементалист* (специалист в стихийной магии), *мензмер* (профи черной и запрещенной магии) и монах (мастер в лечении и воскрешении). Каждой профессии соответствует определенный набор умений.

При создании персонажа главным образом необходимо задуматься лишь о его внешнем виде и двух профессиях, остальные важные решения будут приниматься на протяжении виртуальной жизни при поступлении надлежащих знаний и умений.

ПАРНИ ИЗ BLIZZARD II

Некоторое время спустя **Triforge**, а именно так называлась новообразованная студия, меняет название на **ArenaNet** и переходит во владение издательства **NCsoft**. В активе разработчиков всего один секретный проект, обещающий привнести в мир MMORPG множество нововведений. Динамически изменяющийся мир, отсутствие ежемесячной оплаты и необычный подход к умениям персонажей делают игру все более привлекательной. У тебя еще остались причины сомневаться в *Guild Wars*?





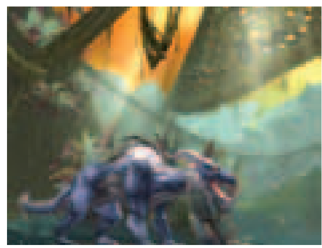




Грибочки, болотце, симпатичные деревца и стильное распятие посередине.

Кажется, кому-то сейчас навешают люлей по полной программе.

MMORPG?



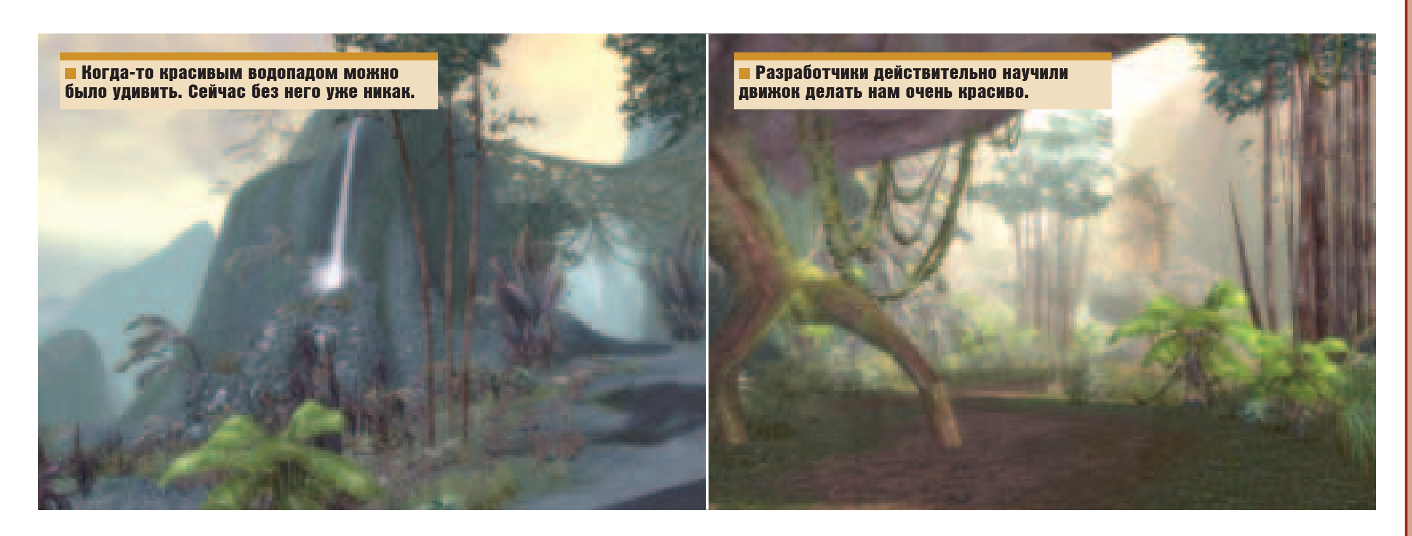
Хотя *Guild Wars* всем своим видом и сущностью походит на MMORPG, разработчики не совсем согласны с подобной классификацией их любимца. В команде ArenaNet игру принято относить к собственному жанровому обозначению – CORPG (Competitive Online Role-Playing Game). Полностью опциональное соперничество ложится на плечи игроков – все выбирается так, как хочешь ты.

ДЕСЕРТ

Визуально мир Guild Wars мы будем обозревать в привычном для современных MMORPG виде от третьего лица с возможностью вращения камеры.

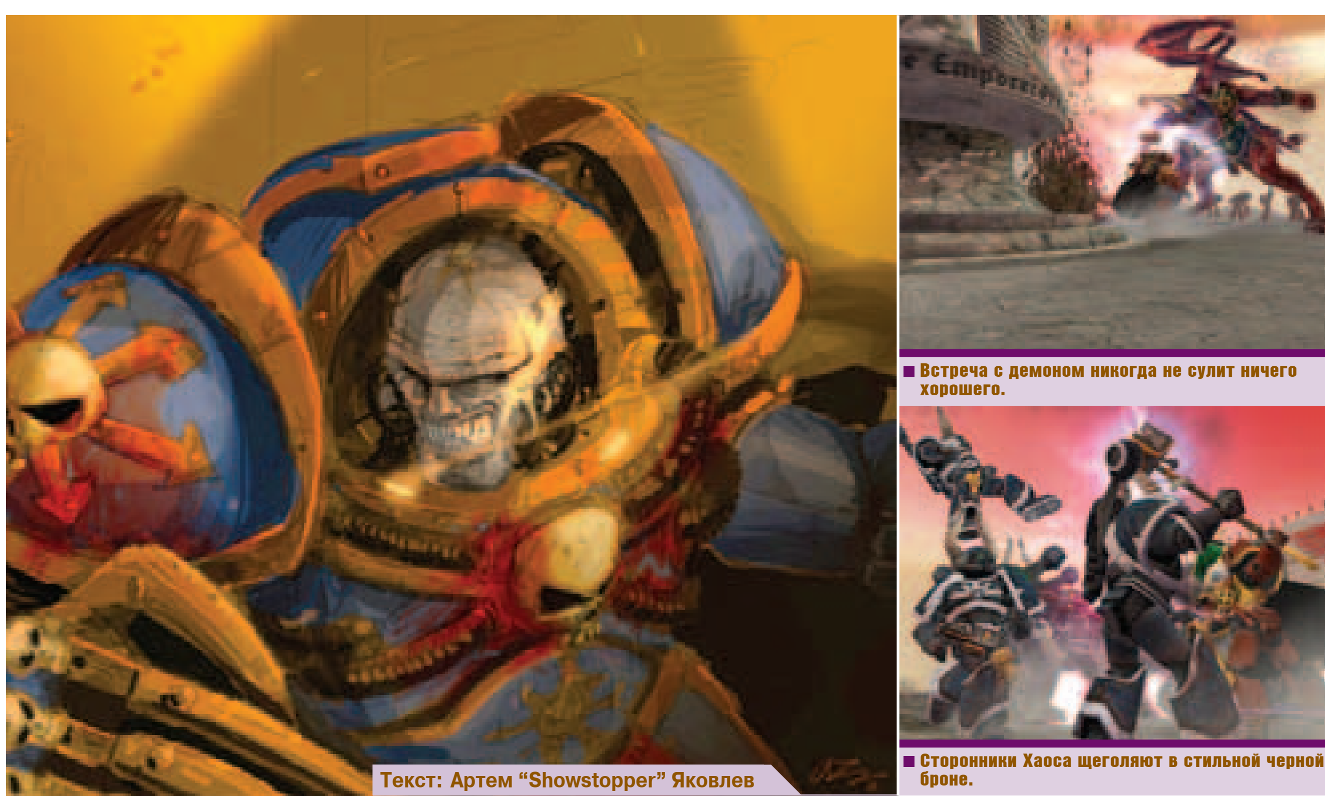
Графический движок был написан с нуля **Майком О'Браеном** (Mike O'Brien), до этого трудившимся над ***Warcraft III*** и ***World of Warcraft*** в стенах когда-то родной **Blizzard**. Результат оказался весьма впечатляющим – яркие, детализированные и сочные окружения ничуть не отстают от работ конкурентов. Множество спецэффектов, в том числе и уникальные цветовые эффекты, делающие картинку, выдаваемую игрой, мягкой и напоминающей хорошую фотографию. Ориентированная, в большинстве своем, на казуалов и новичков, Guild Wars обладает двумя мешками интересных достоинств, которые никогда не будут оценены хардкорными игроками. Но не стоит подвергать сомнению интерес для коренных пользователей MMORPG, им игра также должна прийтись по вкусу. Маленькая команда вложила все свои силы за последние годы в этот проект. Сейчас Guild Wars является одной из наиболее перспективных среди ожидаемых в этом году MMORPG, красиво и оригинально выглядит и вообще чудо как хороша. Ждем рождества.

При создании персонажа главным образом необходимо задуматься о его внешнем виде и двух профессиях



Когда-то красивым водопадом можно было удивить. Сейчас без него уже никак.

Разработчики действительно научили движок делать нам очень красиво.



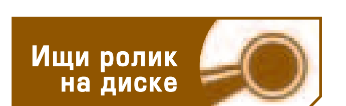
Текст: Артем “Showstopper” Яковлев



Встреча с демоном никогда не сулит ничего хорошего.

Сторонники Хаоса щеголяют в стильной черной броне.

ЖАНР ИГРЫ	RTS
ИЗДАТЕЛЬ	THQ Inc.
РАЗРАБОТЧИК	Relic Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До восьми
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.dawnofwargame.com
ДАТА ВЫХОДА	Осень 2004 года



Ищи ролик на диске

WARHAMMER 40000: DAWN OF WAR

40 ТЫСЯЧ ЛЕТ ВПЕРЕД

Жанр стратегий в реальном времени уже давно нуждается в хорошей встряске. Эволюция замерла на отметке «Сделано в Blizzard», а дальнейшие попытки разработчиков перекладывать кубики с основными компонентами в другом порядке способны вызвать разве что зевоту и крепкий здоровый сон у игроков. Реальное желание вытянуть жанр на новый уровень развития проявили лишь единицы. И среди них Relic Entertainment, создатели обеих частей шикарного *Homeworld*, принесшего в стратегии настоящую свободу трех измерений.

Relic, впрочем, укрепив свои позиции в открытом космосе, поступили достаточно мудро и вернулись на земную твердь. Заручившись поддержкой компании **Games Workshop** и получив «добро» на использование игровой вселенной ***Warhammer 40000***, они автоматически выделили свой проект из вереницы унылых RTS-клонов. Мир Warhammer 40000 – это очень далекое и мрачное будущее, где уже много тысяч лет идет война. Война между разными расами, гражданские конфликты, старые обиды, борьба теоретического добра с не менее теоретическим злом, огромные звездолеты, горящие планеты и гибнущие цивилизации. Мир с историей. Мир, не предназначенный для оптимистов.

Мир Warhammer 40000 это очень далекое и мрачное будущее, где уже много тысяч лет идет война

CODEX ASTARTES

Симпатичная планетка Tartarus в соответствии со своим названием благополучно летит в тартарары, раздираемая войной на несколько фронтов. Капитул (я настаиваю именно на таком переводе слова Chapter *[прим. ред. – а я бы все-таки написал «орден»]*) Blood Ravens Имперской Космопехоты, под чутким руководством игрока, спешит разобраться в происходящем, выяснить, что именно привлекло к ничем не примечательной планете такое внимание. Космопехота (Space Marines) – это легионы генетически модифицированных сверхлюдей, любой из которых стоит обычной армии небольших размеров. Особенно героические пехотинцы продолжают служить даже после смерти – их заковывают в броню тяжелых роботов-дредноутов, а саркофаги остаются в строю еще на сотни, а то и на тысячи лет. Кос-



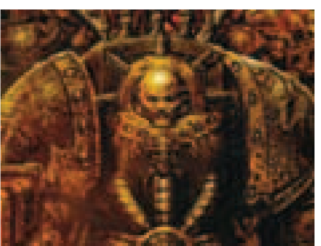


мопехота – это самое сильное оружие Империи, элита, закаленная в бессчетных сражениях и столетних Крестовых Походах.
Командуя такой армией, расслабляться, впрочем, все равно не стоит, противник собрался тоже более чем достойный. Войска Хаоса, легионы Космопехоты, отрекшиеся от Императора 10.000 лет назад. Служащие злым богам и практически утратившие все остатки человечности Орки, раса, существующая только ради ведения войны. Эльдары, пережившие крах своей могучей империи еще в то время, когда человечество робко пыталось научиться ходить на двух ногах, сражающиеся во имя своих идеалов, готовые уничтожить любого, кто встал у них на пути. Есть еще и пятая раса, появляющаяся в процессе прохождения одиночной игры. Вся редакция скромно надеется, что загадочной расой окажутся Некроны, которые уж точно дадут прикурить всем остальным. Но судя по информации, просочившийся с E3, буферной расой будет Imperial Guard, пушечное мясо Империи, простая пехота, набранная из рядовых граждан и отправленная умирать на далекие планеты.

АВТОМАТЫ И МЕЧИ

Интересная особенность – несмотря на широкий выбор различного огнестрельного и энергетического оружия, в мире Warhammer 40000, огромную роль играет ближний бой и рукопашные схватки. Более того, некоторые виды оружия ближнего боя являются самыми сильными средствами для уменьшения вражеской численности. Разумеется, в игре это будет отражено в полной мере, столкнувшиеся армии неизбежно сходятся в жесткой сече, где в ход идут все подручные средства. Особое внимание в игре будет уделено анимации рукопашного боя, а некоторые скриншоты скорее напоминают кадры из файтингов, чем из стратегии.
Игровая механика позаимствована преимущественно у варгеймов, многие основополагающие элементы классической стратегии очень сильно изменились – сбор ресурсов практически упразднен, войска «закупаются» на очки, заработанные в бою и за удержание стратегических точек на поле битвы, а необходимая для функционирования некоторых сооружений энергия просто вырабатывается генераторами. Разработчики сразу стали позиционировать игру, как полностью ориентированный на сражения, без сбора ресурсов

ДИСКОГРАФИЯ



Игры со словами *“Warhammer 40000”* в названии не самый редкий гость в мире компьютеров, но для того, чтобы перечислить все удачные PC проекты хватит пальцев одной руки. Внимания заслуживают, пожалуй, только походовая squad-based тактика *Chaos Gate* и походовая же стратегия *Final Liberation*. Ну, и совсем уже древние *Space Hulk* и *Vengeance of The Blood Angels*, с трудом поддающиеся классификации. А вот относительно недавний шутер *Fire Warrior* попал в дурную компанию и получился очень слабым.

WARHAMMER 40000 TABLETOP

Изначально мир Warhammer 40000, так же, как, например, миры AD&D, была исключительно настольной игрой. Основное отличие от ролевых игр заключалось в том, что «вархаммеры» ориентировались исключительно на битвы, а игроки командовали армиями, состоящими из настоящих фигурок-миниатюр. Даже «поле боя» собиралось из специальных отдельных элементов. Большое внимание уделялось и ручной раскраске собственной армии.





На этом пешеходном переходе явно грубо нарушаются ПДД.

Расстрельная команда.


■ Ork Boys – отличные ребята!





и микроменеджмента проект. Вся пехота автоматически объединяется в отряды, отдельными юнитами считается только техника, подкрепления усиливают уже существующие отряды, вставая на места падших товарищей. Возможность отдавать приказы во время паузы, формации, удары с тыла, опции смены оружия и необходимость обеспечения взаимодействия между разными подразделениями прилагается. Неэффективность простого «раша» регулируется ограничением на количество одновременно доступных отрядов и техники, а также определенной специализацией большинства юнитов. Большую роль будет играть и моральный уровень, ведь при одном взгляде на вооружение и броню некоторых подразделений, желание воевать пропадает начисто. А если учесть, что на поле боя иногда прогуливаются демоны сил Хаоса и прочие малопривлекательные существа, поддержание высокого морального уровня войск становится весьма важной задачей. «Сломавшийся» под стрессом отряд существенно слабеет в бою, но зато начинает передвигаться быстрее, преимущественно в сторону своих хорошо вооруженных товарищей. Единственное, от чего пришлось отказаться – перенос войск из миссии в миссию, опыт обоих Homeworld'ов показал, что сбалансировать такую игру очень сложно, у разных игроков получаются весьма разные армии.

В сетевой игре планируется несколько оригинальных режимов, но приоритет отдается именно боевым действиям, разработчики стремятся заставить игроков сражаться, а не уходить в глухую оборону, в надежде отсидеться, а потом ударить в спину бывшим союзникам. В сражении может принимать участие одновременно до восьми армий.

Интересный и перспективный проект от талантливых разработчиков, в очень хорошем и совершенно не затасканном сеттинге. Дождемся осени?

В сетевой игре планируется несколько оригинальных режимов, но приоритет отдается именно боевым действиям


■ Дредноут играючи разбрасывает орков по живописным окрестностям.



CITIZEN ZERO

С ПРИВЕТОМ ИЗ АВСТРАЛИИ



ЖАНР ИГРЫ	
MMORPG/Shooter	
ИЗДАТЕЛЬ	
Не объявлен	
РАЗРАБОТЧИК	
Micro Forte	
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	
Тысячи	
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	
www.citizen-zero.com	
ДАТА ВЫХОДА	
Лето 2005 года	

Похоже, игровой движок способен показывать картинку уровня Morrowind, если не симпатичнее.

Текст: Илья Зибирев

Кажется, что только ленивый не создал фентезийную онлайновую RPG. Microsoft сделала. Корейцы сделали (не один десяток уже, как тут правильно подсказывают). Даже в России сделали.
Оно тебе надо? Не надоело? Лично мне – надоело.

Авствалийцам из **Micro Forte** тоже надоело. Причем надоело, похоже, довольно давно. Почти четыре года назад они запустили в разработку проект, который сейчас носит антиутопическое название ***Citizen Zero***, и готовится показать нам, людям с другого берега океана, как нужно делать онлайновые игры.
Игра базируется на собственной технологии **Micro Forte**, *Big World*, которая позволит показывать на экранах наших мониторов красивую картинку с тысячами игроков где-то там на горизонте (или в перекрестье прицела) – одновременно.

КЕНГУРУ НЕ ЗАВЕЗЛИ

Простой и понятный сюжет игры повествует о нелегких трудовых буднях бывших заключенных, которых привезли на далекую, симпатичную, но совершенно не обустроенную планету Typhron и оставили там для постоянного проживания, облагораживания и заселения (видимо, памятуя об Австралии, которая, будучи заселеной и облагороженой таким же образом, сейчас выглядит крайне привлекательно). Контакт с Землей, конечно же, был потерян, и ребята были предоставлены сами себе.
Кроме того, перед оправкой на ПМЖ в далекий космос, всем правонарушителям стерли память и вставили в голову специальный чип, запрещающий делать то, что делать не нужно и ходить туда, куда ходить строго запрещено. К счастью, после катастрофы, лишившей планету связи с домом, многие чипы вышли из строя.
Предполагается, что мы, игроки, – это те, чьи мысли более не контролируются злобным куском кремния. Мы, свободные граждане-номер-ноль, можем делать все, что нам заблагорассудится, и путешествовать по всей поверхности планеты.

НЕ УБИЙ!

«PvP» (Player versus Player) здесь не в большом почете. Как и положено первопроходцам-колонизаторам, бывшие заключенные борются со стихией и обстоятельствами. Называется это, с легкой руки западных игрокритиков, «PvE» (то есть – Player versus Environment).
Основной смысл игры – миссии. Миссии бывают разные (найти, убить, не дать найти, не дать убить), но почти всех их объединяет одно: против нас будут играть исключительно компьютерные оппоненты. Миссии можно выполнять как в одиночку (привет самоубийцам!), так и в группах, что, в общем-то, и подразумевается философией игры. Впрочем, авторы намекают на то, что любители лишить жизни ближнего своего тоже не будут особенно скучать: в игре будут и задания по «устранению» живых персонажей.
Игровой мир, который будет разделен на условные «типы местности», будет поистине необъятным: города, места отдыха, тусовок и купли/продажи всего, что можно унести в ру-

Мы, свободные граждане-номер-ноль, можем делать практически все, что нам заблагорассудится

КТО ОНИ?



Нельзя сказать, что имя Micro Forte нам совсем не известно, но все-таки стоит признать, что эта австралийская контора сделала немного игр. Впрочем, есть одно название, которое стоит десяти других: именно Micro Forte сделали скандальную, но все же отличную игру *Fallout Tactics*.



Перестрелки в джунглях выглядят очень эффектно и красочно.



Citizen Zero порадует нас не только «пешими» сражениями, но и разнообразной бронетехникой.

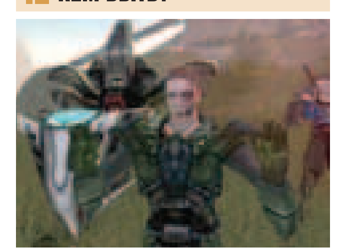


Города будут не просто местом для отдыха, но и сложными, почти живыми организмами.

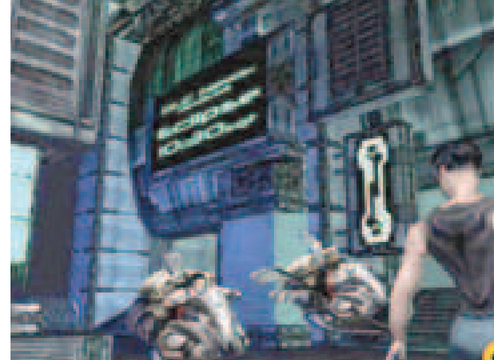


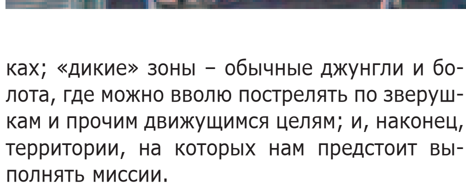
Некоторые улицы будут выглядеть крайне оживленными: жаль, что там нельзя стрелять.

КЕМ БЫТЬ?



Citizen Zero предлагает нам не только широкий спектр клановых возможностей, но и перспективы карьерного роста в одной из пяти игровых фракций, поделивших между собой планету. Здесь представлены все виды фольклорных маргинальных персонажей: от солдатни с накаченной шеей до хитроумного Синдиката, творящего свои темные делишки, прячась в тени.





ках; «дикие» зоны – обычные джунгли и болота, где можно вволю пострелять по зверушкам и прочим движущимся целям; и, наконец, территории, на которых нам предстоит выполнять миссии.

В ЧЕМ ОТЛИЧИЯ?

Осведомленные люди замечают, что игровой процесс Citizen Zero будет разительно отличаться от того, что мы видели в уже существующих MMORPG. Впрочем, это неудивительно: от MMORPG в Citizen Zero одно название, на деле же это обычный, хоть и многопользовательский, тактический шутер от третьего лица со всеми причитающимися плюшками.

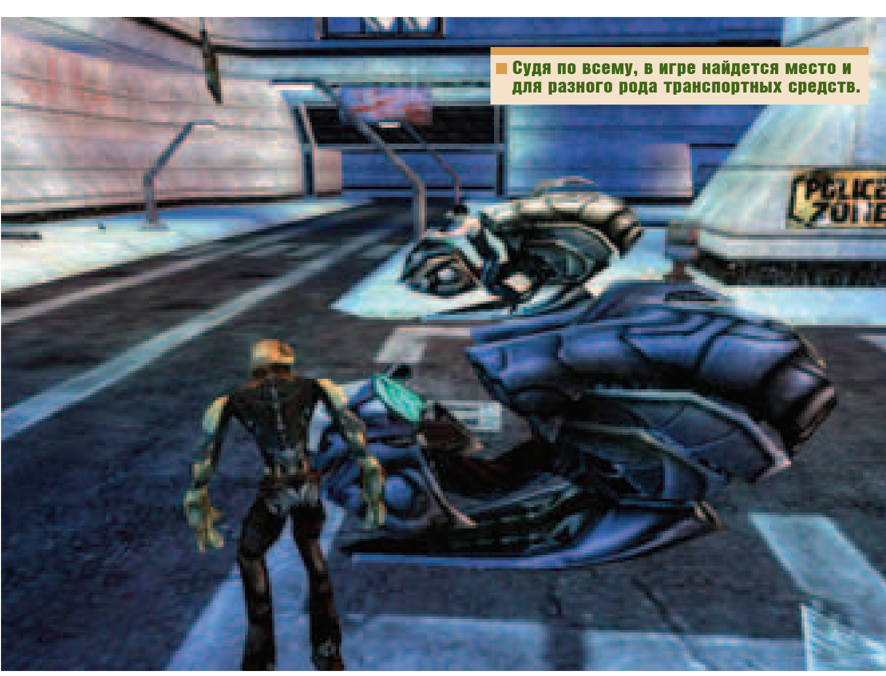
Например, увлекательные перестрелки (нет ничего скучнее, чем драки в онлайновых RPG: по динамичности с ними может соперничать лишь, наверное, совокупление пары улиток). Помимо стрельбы наши герои будут уметь обращаться с различными видами взрывчатки, на короткое время становиться частично невидимыми, а также использовать различных механических друзей человека, например, сторожевых drones. Плюс – множество классовых скиллов.

О смерти помнить нужно, но паранойе можно дать небольшой отпуск. Смерть в Citizen Zero – это всего лишь потеря небольшого куска за-

Помимо стрельбы наши герои будут уметь обращаться с различными видами взрывчатки






Судя по всему, в игре найдется место и для разного рода транспортных средств.



работанного experience и возвращение на ближайшую respawn point. Все радости, накопленные за время игры, остаются при нас. Единственное «но»: каждая миссия имеет ограничение смертности.

РАСТИ БОЛЬШОЙ

По ходу игры сюжет так и не выпустит нас из своих цепких лап. На смену простенькой завязке придут интригующие тайны Typhron, созданные свежеприбывшими колонистами. Планета уже заселяется, растут города, в городах действуют мафиозные группировки, контрабандисты, преступные синдикаты и обычные банды. А в недрах планеты нас будут ждать неизученные руины темного прошлого, играющие немаловажную роль в сюжете.

Впрочем, все это будет доступно лишь высокоуровневым персонажам, а до такого, как известно, нужно еще дорасти.

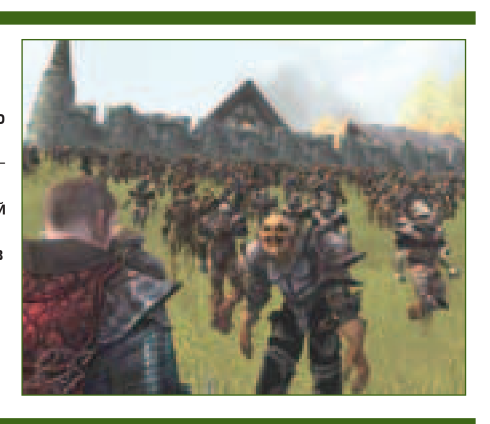
«Карьерный рост» – единственное, пожалуй, что объединяет Citizen Zero и несметные полчища онлайновых RPG. 50 уровней, огромное количество полезных в быту и сражениях скиллов, специальные и уникальные предметы, высокоуровневые миссии и даже сражения с участием десятков, если не сотен, персонажей. Главное – найти время для игры.

ДАЕШЬ КРАСОТУ!

Мы (я) не любим онлайновые RPG из-за трех вещей: скучные драки, непременная (прак-

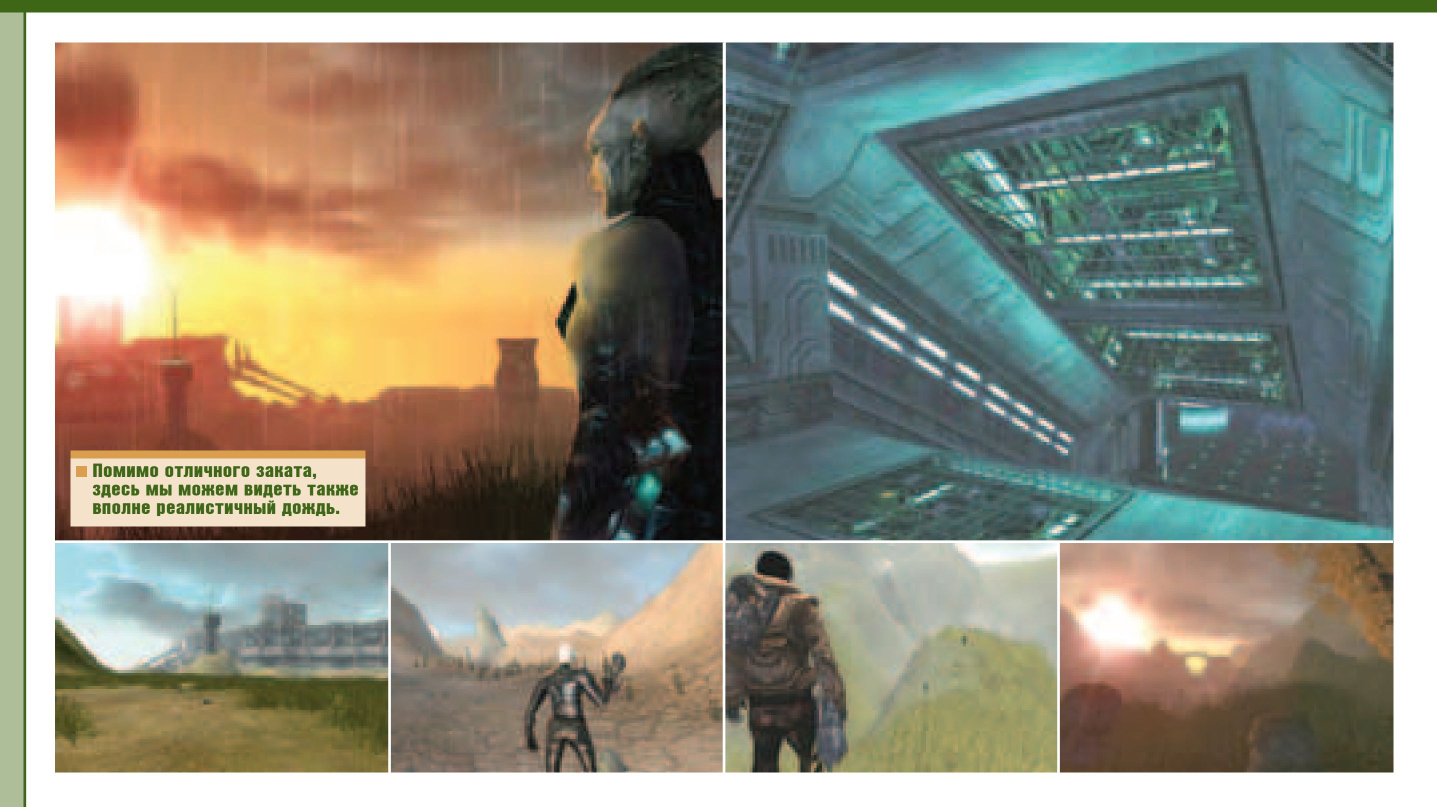
КЛАНЫ

Немаловажным элементом геймплея ***Citizen Zero*** будут кланы. Клан – это не просто сборище людей, которые сражаются во имя одной, исключительно корыстной цели. Клан – это основной способ продвижения по социальной лестнице и сюжетной линии. С ростом клана растет его репутация и влияние в регионе. Высокоуровневым кланам открываются невиданные доселе возможности, специальные миссии и возможность владеть большим количеством собственности, а также собственным штабом в одном из городов.









Помимо отличного заката, здесь мы можем видеть также вполне реалистичный дождь.

тически) принадлежность к роду фентези, графика. Квадратные головы, уродливые деревца и холмы, которым бы позавидовала любая правильная пирамида из учебника стереометрии.

По первым двум параметрам Citizen Zero уверенно заслуживает моей любви. По третьему – тоже, будь уверен. Местная природа заставляет вспомнить пейзажи из ***Morrowind***, а модели персонажей и всяческой военно-домашней утвари – последний ***Unreal Tournament***. Чем не похвала?

BIG WORLD



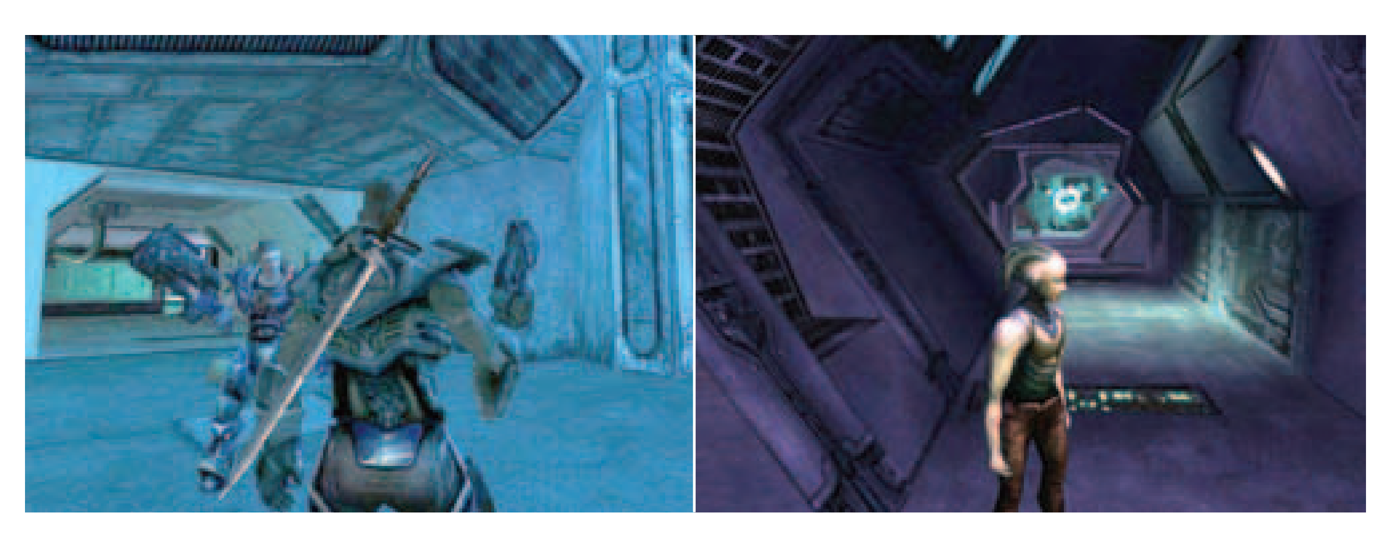
Big World, инновационная разработка **Micro Forte**, – это готовая технология для MMO-игр, позволяющая создавать онлайновые продукты, поражающие своей масштабностью и качеством технического исполнения.

Серверная часть Big World «держит» одновременное присутствие в игре многих тысяч игроков, а клиент рисует пейзажи, далеко превосходящие по качеству исполнения большинство современных онлайновых проектов. ***Citizen Zero*** была первой игрой на основе Big World, но сейчас Micro Forte уже продала лицензию на свой продукт ряду контор из Кореи и Китая.

КОПИЛКИ МОГУТ СПАТЬ СПОКОЙНО

А теперь, когда ты, скорее всего, уже разбил копилку, готовишься бежать в магазин и просить отложить коробочку Citizen Zero, когда та выйдет, я спешу тебя разочаровать. К сожалению, процесс создания новых миров с нуля очень дорог, долог и мучителен, особенно в Австралии, где много-много диких кенгуру. Citizen Zero выйдет не раньше, чем через год. Точнее, на лето 2005 года назначено открытое бета-тестирование проекта, ну а потом уже можно бежать в магазин.

Таким образом, ждать австралийского чуда нам предстоит еще долго – ты же знаешь, как разработчики соблюдают свои же обещания касательно разнообразных сроков...





Текст: Алексей "Giraffe" Савченко

Карты на стене напоминают о классах физики в родных школах.

Построение базы это не только секретные лаборатории, но и банальные столовые.

ЖАНР ИГРЫ	Strategy
ИЗДАТЕЛЬ	Vivendi Universal
РАЗРАБОТЧИК	Elixir Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.howevilareyou.com
ДАТА ВЫХОДА	III квартал 2004

EVIL GENIUS

ПО СТОПАМ ДОКТОРА ЗЛО

Мне надоело быть слащавым, добрым и славным спасителем мира. Я не хочу сверкать белозубой усмешкой, расположенной где-то в районе героической, квадратной челюсти и, лениво обозревая голубыми глазами вражескую местность, поражать всех фразами типа «Бонд. Джеймс Бонд». Мне надоело быть единственной надеждой для всего свободного мира, кумиром маленьких сопливых детишек и голубой мечтой силиконовых красавиц. В конце концов, меня совершенно не устраивает то, что после уничтожения очередной угрозы человечеству, мне предлагают ни что иное как... благодарность.

Каждый раз одну и ту же благодарность, которую, как известно, на хлеб не намажешь, каши из нее не сваришь, в банк не положишь и на Porsche не потратишь. Мне. Это. Надоело. Я хочу носить серые костюмы, быть лысым, грозным и пугающим мрачным гением, который правит миром из тени. Хочу, чтобы мое имя вызывало трепет в душе, дрожь в коленях и комок в горле. Да. И еще у меня должен быть свой остров, где я построю тайную базу, где буду сооружать нечто такое, что заставит пасть передо мной на колени всех этих жалких людишек, созданных лишь для того, чтобы подчиняться мне... Стоп. Что происходит? Кто читает мои мысли? Не может быть – это же ребята из **Elixir Studios**!

Мир, как это ни странно, собирается сопротивляться, что делает задачу по его захвату несколько интереснее...

ГЕНИАЛЬНОСТЬ, ХАРИЗМА И МАНИЯ ВЕЛИЧИЯ...

Злобный Гений. Вот этот образ, вокруг которого построена та самая игра, что попала под пристальный взор общественности на день сегодняшний. Внимательный человек не раз обращал внимание на то, что судьба этих интересных во многих отношениях людей далеко незавидна – суровая концепция хэппи энда не оставляет никаких шансов на то, чтобы долго подготавливаемый план сработал; какая-то случайность все время путает карты, когда победа уже совсем близко. Однако разработчики недавно вышедшей игры ***Republic: The Revolution*** решили восстановить попранную справедливость, а заодно и теорию вероятности – теперь у зла есть шанс, и шанс немалый. Облачаясь в багровую мантию и простирая свои руки над миром, игрок берет управление над одним из трех воплощений харизматического, ураганного ужаса. Среди этих самых воплощений ужасный Максимилиан,





некая сексапильная и жутко интеллектуальная красавица, а также еще один таинственный и пока что не представленный нам гений. Вместе с персонажем игроку дается небольшое помещение подвального типа, которому только предстоит стать сердцем и оплотом могущественной империи...

ТЯЖКИЕ, ГРОМОЗДКИЕ БУДНИ

Заботясь о своем великом будущем, игрок будет заниматься целым рядом задач, которые условно можно поделить на пять групп: постройка своей тайной базы, тренировка прислужников, оборудование базы системой безопасности, сооружение невероятно-ужасного-устройства-способного-разрушить-мир и работа с мировой картой, через которую по всей планете необходимо выполнять различные миссии. Каждый из перечисленных аспектов сам по себе является весьма увлекательным занятием, а в комплексе обещает несказанно обрадовать каждого из молодых и не очень фанатов глобального манипулирования мировым сообществом. Начиная с выполнения простейших задач, таких как командирование своих пока еще неумелых сотрудников на совершение актов мелкого хулиганства и вандализма в страны третьего мира, мы будем наблюдать за тем, как будет разрастаться влияние авторитета злодея в преступном мире. Со временем к нам рекой потекут деньги, а огромные залы наполнятся наемниками, биологами, химиками и прочими антисоциальными товарищами, которых объединяет только одно – стремление вершить ужасные поступки. Со временем жалкие ямы с шипами, призванные отпугнуть или уничтожить (если повезет) незваных гостей, заменятся на ульи со специально тренированными пчелами-убийцами, турбинными вентиляторами и кокосовыми бомбами. Впрочем, со временем... начнут появляться и проблемы.

ХОРОШИЙ «ХОРОШИЙ» – МЕРТВЫЙ «ХОРОШИЙ»

Если на первых этапах игры все неприятности будут возникать скорее со своим собственным персоналом, случайно попавшими на базу туристами и различными работниками полиции нравов Отсталых Стран, Которых Нет На Карте, по достижении некоторого злодейского успеха за преступного гения возьмутся серьезно. Мир, как это ни удивительно, собирается сопротивляться,

КЛАССИКА ЗЛОДЕЯНИЯ



Далеко не секрет тот факт, что киношные злодеи являются своеобразным культом в определенных и далеко не таких узких, как можно себе сначала представить, кругах. Для тех, кто потенциально заинтересован в этих душках, как юмористических так и не очень, советуется начать проникать в мир нехороших людей с таких ресурсов, как, например, http://www.geocities.com/movievillains/. Их там много, и все они до неприличия злы.

ЗЛОЙ ГЕНИЙ РЕВОЛЮЦИИ

Не совсем понятно, что направило мысль, судя по всему, совершенно реакционной команды **Elixir Studios**, в столь радостном для нас направлении. Учитывая тот факт, что прошлой их игрой была **Republic: the Revolution**, можно предположить, что тема захвата мира еще не раз проскользнет в игрушках этой команды (тем более, что к этому располагает готовый движок). Что дальше? Власть в отдельно взятой стране захвачена, вскоре в ежовых рукавицах окажется вся планета... очевидно дело за Вселенной. Как говаривал один хороший человек, время лететь на вражеские планеты и захватывать пришельцев!



Нет ничего приятнее, чем, взяв управление в свои руки, уничтожить парочку хороших, пробравшихся на базу.



Уходи, специальный агент, тебя здесь не любят...



Интерфейс управления базой, как видим, дружелюбен и прост в обращении.

А вот и одно из ужасных устройств захвата мира – банально, но действенно.

что, в общем-то, делает задачу по его захвату несколько интереснее. Можно быть уверенным в том, что все те, за кого нам приходилось играть раньше, в «хороших» играх, выступят теперь с другой стороны: агенты спецслужб, морские котики и прочие тюлени с белугами, круто сваренные одиночки-солдаты и все-все-все. Так как по законам жанра никакое количество обычных злодеев супергероев убить не могут, на сцене появляются помощники, анти-супергерои. В обычных играх они были бы «боссами», в этой – босс это игрок, а они – верные слуги темного замысла! Вот он прекрасный русский парень Иван, кровь с молоком, настоящий взрывник-стройбатовец. А это Папа Зулу, выходец из Ямайки, знаток ужасной ритуальной магии. Нет куклам Барби, да – куклам Вуду! Мамаша Ловелент, старушка, аккумулирующая в себе характеры всех бабушек, сидящих возле подъездов домов и снующих по городу с огромными баулами. Разве могут все эти жалкие хорошие героишки противостоять нашим «анти»? Смешной вопрос!

КАК СТАТЬ ЗЛЫМ ГЕНИЕМ

Используем опыт классиков: чтобы стать злобным гением и антигероем в реальности, тебе необходимо располагать большой суммой денег, построить свою тайную берлогу, иметь несколько суровых соратников и множество верных последователей во всем мире, иметь уровень интеллекта не менее 180, изобрести совершенно уникальное устройство, с помощью которого планируется захватывать мир, иметь собственный неповторимый стиль в одежде и поведении, уметь зловеще смеяться (классический голливудский смех «номер девять») и страдать неизлечимой мегаломанией. Как видишь – все в твоих руках.



«МЕГАДЕВАЙС» БУДЕТ! И ОН БУДЕТ КРАСИВЫМ!

Чувство эстетизма более чем свойственно команде разработчиков – об этом можно судить по оригинальной концепции графического исполнения игры, великолепному



Четыре бравых помощника патрулируют базу – враг не пройдет.



Системы защиты изобретательны и хитры, например, этот невинный на первый взгляд генератор.

Враг пойман, клетка захлопнута – спасения ему не будет.







БОЛЬШОЙ БРАТ-ИЗДАТЕЛЬ



Издатель игры – Vivendi Universal, известна работой с такими известными командами разработчиками игр как Blizzard Entertainment, Coktel, Fox Interactive, Knowledge Adventure, Massive Entertainment и Sierra Entertainment. Похоже, судьба проекта в надежных руках.

чувству юмора и оригинальности избранного подхода. Полностью трехмерный движок игры, возможность приближения камеры с пятидесяти до приблизительно семи метров, прекрасная анимация персонажей и озвучка игры, которая полностью соответствует главной идее (пафосная музыка, суровые голоса забавно выглядящих персонажей и т.д.) говорят о том, что, помимо наличия интересных мыслей, Elixir Studios знает, как правильно реализовывать свой талант.

МИР ЕЩЕ НЕ ЗНАЕТ...

...Но на момент написания этой статьи контент игры был закончен уже на 80 процентов, началось тестирование качества, и релиз, запланированный на эту осень, переносить никто не собирается. Пока все еще тихо и мирно, пока одна планетка продолжает медленно вращаться под ногами своих сонных обитателей, из недр одной небольшой студии на ее континенты уже идет веселое, слегка неудачливое и обоятельное «Зло», которое готовится к захвату власти. Захвату совершенно нелепым девайсом, который расположен на базе, что на тайном острове, юмором и необычностью!

Игрок берет управление над одним из трех воплощений харизматического, ураганного ужаса...

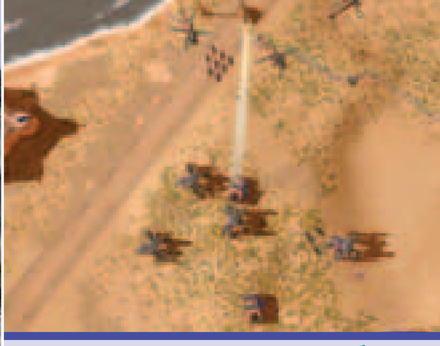


Hi-tech технологии всегда состояли на службе у злодеев, мы – не исключение.

Один из бравых помощников, Иван, очень любит большие, сверкающие пушки.



Текст: Егор Просвирнин



Буря в пустыне. В роли американцев – боевые роботы (внизу).



Боевые вертолеты обстреливают мирные склады оружия.

ЖАНР ИГРЫ	Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ	Vivendi Universal Games
РАЗРАБОТЧИК	Mad Doc Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.empireearth2.com
ДАТА ВЫХОДА	II квартал 2005 года

EMPIRE EARTH II

ИСТОРИЯ В КАРТИНКАХ

Из грязи в князи. Это известная поговорка служит прекрасной иллюстрацией прогресса человеческой цивилизации, развитие которой всегда привлекало игровых разработчиков. Одной из первых ласточек была, конечно же, знаменитая *«Цивилизация»* Сида Мейера.

В 1998 году умным людям из **Ensemble Studios** пришла в голову мысль перенести действие «матери всех игр» в реальное время, в результате появилась не менее известная серия ***Age of Empires***. Однако в этом проекте симулировался лишь конкретный исторический период (в первой части – Древний Мир, во второй – Средневековье), в то время как один из отцов-основателей компании **Рик Гудман** (Rick Goodman) возжелал охватить всю историю человечества разом.



ТЯЖЕЛОЕ ДЕТСТВО – ДЕРЕВЯННЫЕ ИГРУШКИ

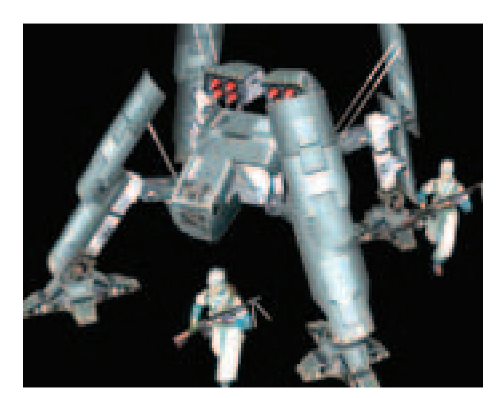
От каменных топоров до ядреных ракет. И непременно в полном 3D. И это в 2001 году.

От каменных топоров до ядреных ракет. И непременно в полном 3D. И это в 2001 году

Ты помнишь, какого качества трехмерная графика была три года назад? То-то же. Балаган, конечно, получился страшный – все смешалось в доме Облонских, включая пресловутую «русскую тему» (рассказу об эпическом противостоянии армий Ростова и Воронежа можно посвятить не одну страницу, хорошо хоть ездовых медведей не было). Однако западной публике этот цирк на конной тяге понравился, игра продалась двухмиллионным тиражом, отхватила кое-где награды, и спустя три года дяди и тети из издательства потребовали у несчастных разработчиков начать производство продолжения. Создатели оригинала, к сожалению, были заняты на разгрузке вагонов с кислой капустой, поэтому производство сиквела было поручено профессиональным мальчикам-на-побегушках из **Mad Doc Software**.

Первым делом, конечно же, хочется препарировать графику, которая, как шепчут пиарщики, «groundbreaking» и вообще, полностью поддерживает все «фишки» девятой версии DirectX. Лучше, дескать, быть не может. Однако, уже сейчас скриншоты выглядят довольно стандартно, не показывая ничего выдающегося. Более-менее симпатичны только модельки пехотинцев, все остальное – стандартный средний уровень сегодняшнего дня – в меру размазанные текстуры, в меру уродливые модели военной техники, в меру утомляющие





А-ЛЯ РЮС



Предыдущая часть *Empire Earth* доставила много-много радости российским игрокам – одна из ее кампаний была посвящена похождениям опального русского генерала и вобрала в себя, пожалуй, все известные нам западные стереотипы о России. В этот раз русские избавлены от столь назойливого внимания разработчиков – три игровые кампании будут посвящены древней корейской, средневековой германской и современной американской истории.

спецэффекты. Тени, претендующие на некую «реалистичность», выглядят очень неопрятно, резко снижая общее впечатление от картинки. В общем, графика игры явно не будет тем сильным моментом, который заставит тебя забыть обо всем на свете ради ***Empire Earth 2***.

ГЛОБАЛИЗАЦИЯ ЭКОНОМИКИ

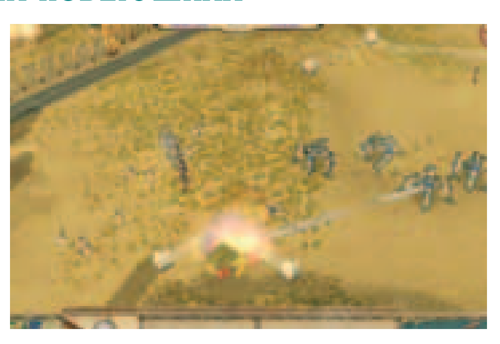
Сильным моментом станет геймплей, в который было внесено тысяча и одно изменение, превратившее стандартную стратегию реального времени в проект, заслуживающий внимания почитателей стратегий глобальных. Для начала, из-за огромных размеров карт, они были поделены на отдельные регионы. Регион является самостоятельной территориальной единицей, с которой можно совершать различные удивительные вещи. Их можно захватывать (что понятно), их можно предлагать в обмен на мир/продовольствие/другой регион, наконец, их можно сдавать в аренду. То есть, представители соседней державы идут добывать ресурсы на твою территорию, попутно выплачивая процент за использование природных недр (далее см. работы экономиста Глазьева о природной ренте в России), что, естественно, будет очень выгодно двум союзным державам. На этом усовершенствования в системе экономики не заканчиваются: из-за больших размеров карт в твоем подчинение будут сотни, если не тысячи, рабочих, и уследить за каждым – задача совершенно непосильная. Для этих целей придуман специальный экран менеджмента ресурсов, на котором ты сможешь одним-двумя кликами распределить тружеников мотыги и топора на добычу полезных стране ископаемых, при этом свеженазначенные добытчики побегут самостоятельно искать необходимые ресурсы. Переоценить важность глобального менеджмента трудно – наконец-то в стратегии реального времени начала приходить нормальная схема добычи ресурсов.

ИСКУССТВО РЕЗНИ

На этом, впрочем, сходство с глобальными стратегиями не заканчивается – хитрые разработчики основательно покорежили стандартную боевую систему, устоявшуюся в жанре с незапамятных времен. Виной всему опять-таки гигантские масштабы игры – если в битве за деревню Заплюевку самоличное командование взводом дубиноносцев еще допустимо, то в масштабах Империи необходимость

РАЗРАБОТЧИКИ НА ПОБЕГУШКАХ

Создатели ***Empire Earth 2*** успели зарекомендовать себя классическими чернорабочими, выполняющими довольно неоригинальные заказы. Достаточно посмотреть на список их работ, чтобы понять, какого уровня эта команда: ***Star Trek: Armada 2*** (мягко говоря, странная игра), ***Empire Earth: The Art of Conquest*** (expansion pack к понятно какой игре), ***Dungeon Siege: Legends of Aranna*** (адд-он к достаточно неоднозначной ролевой игре). Как видишь, перед нами неудачники со стажем.

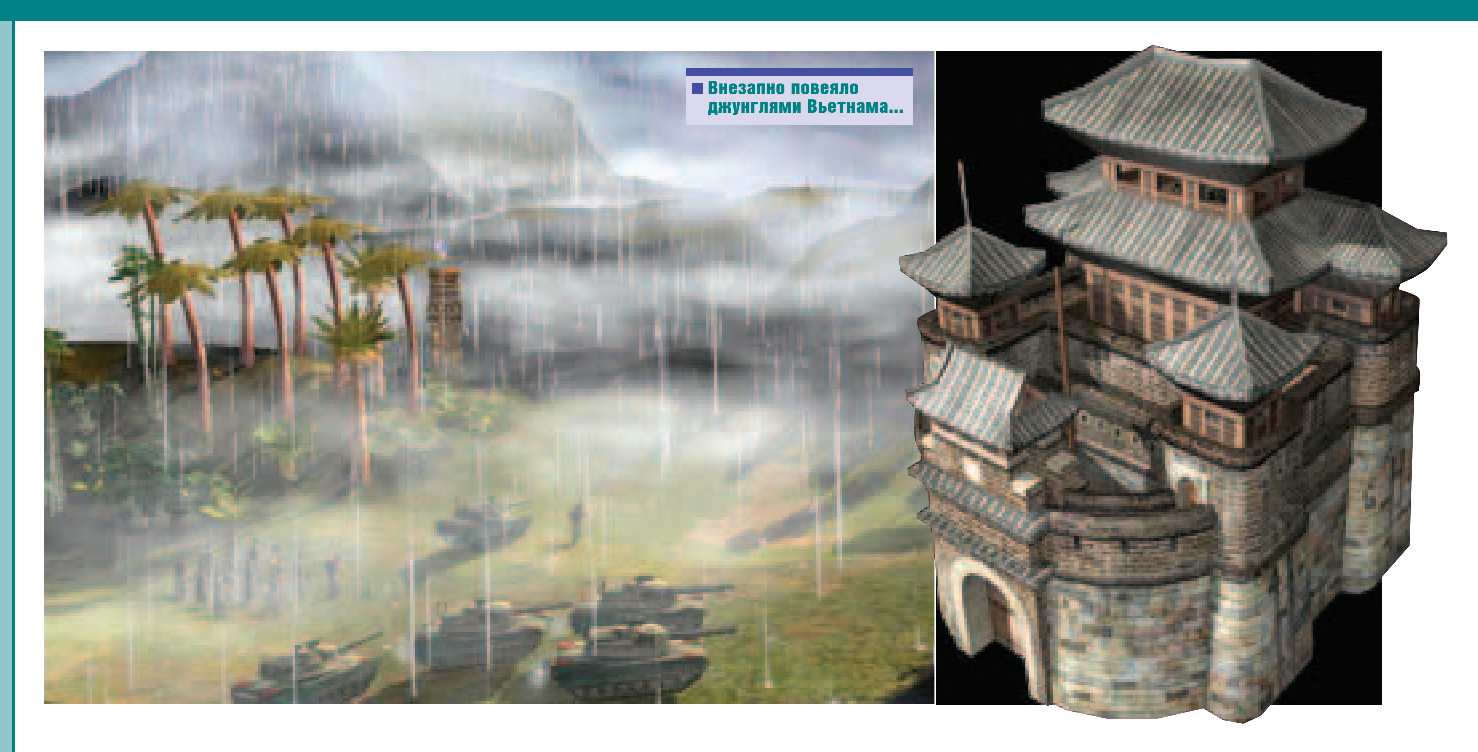




The roof, the roof, the roof is on fire!



Смело, товарищ, бросайся под танк!


Внезапно повеяло джунглями Вьетнама...

отдавать приказы каждому рядовому выглядит абсолютно нелепой. Посему был сделан еще один шаг на встречу желающим мыслить стратегическими, а не тактическими категориями – введена специальная карта для боевых действий. Проще говоря, ты можешь, как и встарь (подобно прадедам и дедам) обводить «резиновой» рамкой поголовье вооруженного скота и отправлять его на смерть. А можешь вывести на экран «боевую» карту где, точь-в-точь как в книжках по военной истории, будешь двигать всем известными стрелочками и кружочками, рассчитывая направления ударов. Подобная система, во-первых, избавит тебя от необходимости лично разъяснять простым солдатам приказы – достаточно выбрать группу и указать ей направление главного удара, дальше военные сами разберутся. Во-вторых, ты сможешь синхронизировать действия войск – скажем, вначале идет мощная артподготовка, через минуту появляются тяжелые бомбардировщики, а еще через пару минут в дело вступают твои наземные части, завершающие разгром ненавистного врага. Никакой путаницы, нервных тиков и предынфарктных состояний – все точно как в аптеке. В-третьих, на этой же карте тебе дозволено указывать своим союзникам, где бы ты желал увидеть их невероятно вооруженные силы, позволяя таким образом организовать полноценное взаимодействие союзных армий. Как видишь, война в

КОРПОРАЦИЯ МОНСТРОВ

Издает (и одновременно финансирует разработку) ***Empire Earth 2*** **Vivendi Universal Games**, компьютерно-игровое подразделение огромной и богатой корпорации **Vivendi Universal**. На счету у этого, с позволения сказать, издательства, такие проекты, как совершенно неизвестный ***Half-Life 2*** (который появится в продаже аккурат к твоему выходу на пенсию) и не менее безызвестный ***Ground Control 2***. Замыкает список ***Tribes: Vengeance***. Комментарии, как говорится, излишни.




До авианалета...

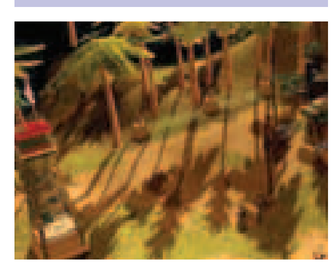

И после! Почувствуйте разницу!


Толстопузенькие летуны во всей своей малополигональной красе.


Стенка на стенку – деревенские против городских.



АЛЬТЕРНАТИВНАЯ ИСТОРИЯ



Жанр «альтернативной истории» сейчас переживает второе рождение. Понятно, что в *Empire Earth 2* ты будешь иметь возможность творить историю свои руками, выигрывая проигранные войны и захватывая оставшиеся свободными земли. Если тебя заинтересуют сторонники альтернативной истории в реальной, а не виртуальной жизни, то я рекомендую тебе почитать труды прославившегося на этом поприще Фоменко.

Empire Earth 2 будет очень сильно отличаться от общепринятых канонов, битвы будут именно битвами, а не столкновениями орд вооруженных идиотов. Жару обещает подбавить огромное разнообразие юнитов – будут представлены воины практически из всех исторических эпох, от человека с дубиной до огромных боевых роботов – и изменяющиеся погодные условия. Впервые на арене – реалистичное влияние погоды на боевые действия. Например, на пустынной карте в разгар боя может начаться песчаная буря, во время которой видимость снизится практически до нуля, скорость передвижения войск тоже упадет в несколько раз, а уж о вылетах боевой авиации и говорить нечего. Естественно, что подобные условия идеально подходят для захвата аэродрома – вражеские самолеты встретят свою смерть, покорно сидя на земле. К тому же, обещаются специальные пункты наблюдения за погодой, без которых точный прогноз на ближайшее время будет невозможен (кому охота в пылу битвы оказаться без авиаподдержки?). Эти метеорологические станции можно будет захватывать шпионами и даже посылать ложные оповещения о надвигающейся буре. В общем, как говорится, стэй тьюнед, будет интересно.

Ты сможешь одним-двумя кликами распределить тружеников мотыги и топора на добычу полезных ископаемых


Стратегическая авиация – хозяева Больших Бомб.





Ракурсы, демонстрируемые игрой, не дадут скучать мужской части аудитории.

А трюки, которыми владеет наша кошечка, не дадут скучать тем, кого не заинтересуют ракурсы.

Текст: Николай Корж

ЖАНР ИГРЫ	Action
ИЗДАТЕЛЬ	Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК	Argonaut
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.eagames.com/redesign/games/pccd/catwoman/
ДАТА ВЫХОДА	23 июля 2004 года

CATWOMAN

МЯУКАЮЩАЯ БЕРРИ

Сколько мы уже видели провальных художественных фильмов, которые были созданны по играм? Последняя ласточка, House of the Dead небезызвестного Уве Болла (Uwe Boll), пролетела так низко, что пришлась по душе исключительно поклонникам трэша. Что мы увидим в экранизации *Far Cry* или *Blood Rayne* и подумать страшно. С играми, созданными по кино-лицензии, дела обстоят куда лучше и многообещающе, чего стоит один прошлогодний *Tron 2.0*. Видимо, к подобному выводу пришли и господа из Electronic Arts...

23 июля нынешнего года во всемирный кинотеатральный прокат попадет новое творение **Warner Bros. Pictures** – кинофильм **Catwoman**, основанный на серии комиксов от **DC Comics.** В этот же день **Electronic Arts** намеревается выпустить игру с подозрительно похожим названием. События эти совсем не являются совпадением, а грамотным и немного рискованным планом EA по завоеванию хрустящих банкнот доверчивых киноманов. Кто же откажется приобрести игру после просмотра эффектного экшена с темнокожей **Хелли Берри** (Hally Berry)? А вот стоит это делать или нет, сейчас мы и попробуем выяснить.

Игра находится в разработке всего девять месяцев, но уже выглядит почти готовой и вполне симпатичной

SAY MEOW

Игра и фильм очень тесно переплетаются и фактически следуют одной сюжетной линии. Сюжет раскрывает историю **Пэйшенс Филипс** (Patience Philips), невероятно скромной и терпеливой женщины. Она работает графическим дизайнером для косметической компании Hedare, которая готовится вот-вот выпустить некий революционный продукт. Однажды Пэйшенс, не желая того, узнает большую и страшную тайну своего мрачного начальства. После чего героиню немедленно находят и убивают жестокие косметологи. Вскоре героиню возвращает к жизни древний египетский кот (нет-нет, это не маразм, это концепт). С этого момента наша Пэйшенс становится Catwoman, и теперь бедняжке предстоит разобраться в том, кто же так желал ее смерти, а также в какое такое существо она превратилась.

Продолжительность игры измеряется двадцатью тремя уровнями, среди которых встретятся все значимые локации из кинофильма. Все наше путешествие будет разделено меж-



ду семью уровнями: ювелирный магазин (Catwoman любит драгоценности), городские крыши, фабрика Hedare, поместье Hedare и прочие.

WHEN SPIDER MEETS RAYNE

Без всяких сомнений главным достоянием игры станет фотореалистичная героиня Хелли Бери, туго затянутая в кожаное одеяние и выполняющая разнообразные эффектные акробатические этюды. Наша Кошечка может легко перепрыгивать с крыши на крышу, бегать по стенам, а с помощью кнута взмывать высоко в воздух. Что бы ни говорили разработчики, от явной схожести со ***Spider Man*** и ***Blood Rayne*** игре не уйти. Интересно то, что они без всякого стеснения называют Берри aka Catwoman самым сексуальным персонажем в компьютерных играх. Конечно же, не обошлось без угрожающих фраз в сторону мисс Крофт. Совсем не сладко ей в последнее время.

В игре будут вовсю использоваться так называемые кошачьи чувства. С их помощью героиня сможет великолепно видеть даже в кромешной темноте, тогда как нерасторопным противникам только и остается, что становиться ее жертвами. Следы обуви и оставляемые недругами запахи позволят легко вычислять их местоположение, а «шестое чувство» позволит на несколько секунд показать события ближайшего будущего. Catwoman сможет укрываться от пуль в режиме, ставшем чуть ли не стандартом для подобных игр; как ты уже правильно догадался это рапид из Матрицы или bullet time из ***Max Payne***.

Конечно же, в Catwoman не обойтись без боссов, злостных корпоративных работников. В игре их обещано всего три: Армандо – главный помощник в Hedare, Вэсли – хитрый и расчетливый бухгалтер компании и Лориэль – симпатичная глава Hedare с характером злой ведьмы.

BDSM CAT

Разработчики неоднократно намекают о скверном характере мутировавшей героини, который скорее напоминает нрав диких кошечек, а не выхоленных домашних любимцев. Поэтому доминирующее жестокое отношение к противникам и легкая брутальность подразумеваются как само собой разумеющееся. С помощью плети Catwoman сможет бросаться большими предметами, разбивать все, что только можно, мучить врагов и, конечно же, залезать и спускаться с высоких зданий. А на какие фокусы способны острые когти героини – это вооб-

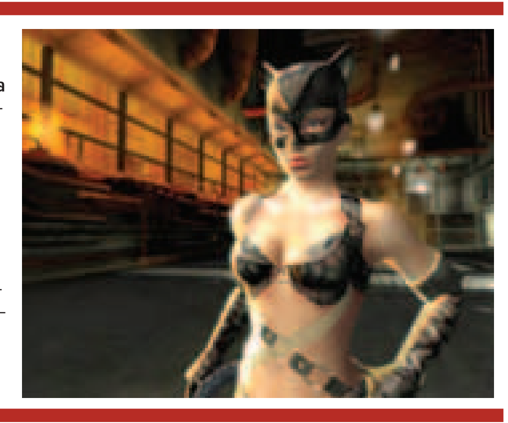
DC COMICS



DC Comics, издатель оригинального комикса Catwoman, на сегодняшний день является одной из крупнейших компаний, занимающихся издательством комиксов как на территории США, так и во всем мире. По комиксам DC сняли множество фильмов и мультфильмов, и, конечно же, сделали несчетное количество игр. Кроме того, DC по праву можно считать долгожителем. Уже 60 лет они бесперебойно снабжают комиксами людей всех возрастов и профессий.

ХЕЛЛИ БЕРРИ

Мать героини нашего рассказа на сегодняшний день является одной из самых успешных киноактрис Голливуда. Хелли засветилась более, чем в 25-ти картинах, из которых стоит выделить неоднозначную «Готику», обе части «Людей Икс», похождение в последней бондианне и «Операцию Рыба-Меч» с Джоном Траволтой. В эти дни Хелли работает над пятью проектами. Свою работу над Catwoman она уже окончила, и сейчас картина приобретает последние штрихи завершенности.









Давно известно, что сошедшие с ума труженицы карандаша и бумаги – одни из самых опасных созданий на земле.

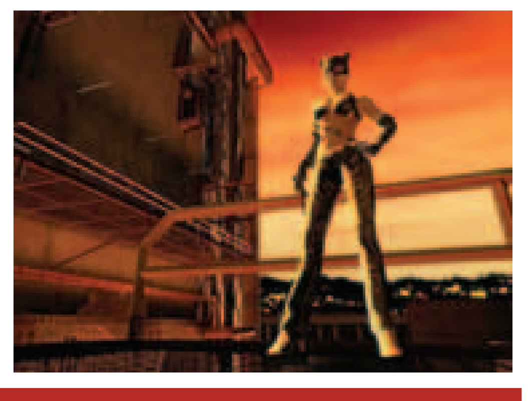
ще загляденье. Манера единоборства у Catwoman основана на бразильской капоэйра, что предполагает эффектные плавные движения и большую зрелищность. Еще Киска умеет делать разнообразные комбо, но для этого придется использовать сторонние предметы интерьера или уже поверженного противника. А когда шкала индикатора «Domination Meter» будет заполнена посредством разнообразных сложных движений, милая героиня превратится в агрессивное создание, которое готово рвать и метать все на своем пути.

Игра находится в разработке всего девять месяцев, но уже выглядит почти готовой и вполне симпатичной. А если добавить к этому то, что проект одновременно выходит на пяти платформах, сумма, которую вложила в проект Electronic Arts, становится просто баснословной. Компания уже исправила ситуацию с интерактивной бондианной, вложив достойные деньги в последний ***Everything or Nothing***.

Хелли Берри прошла motion capturing, теперь ее героиня не просто аутентично выглядит, но и двигается точно так же. Анимация многополигонального тела героини в целом довольно плавная и аккуратная. Кроме этого, разработчики приложили максимум усилий при создании скромного одеяния героини, иначе как впечатляющим его не назовешь. Все игровое действие будет

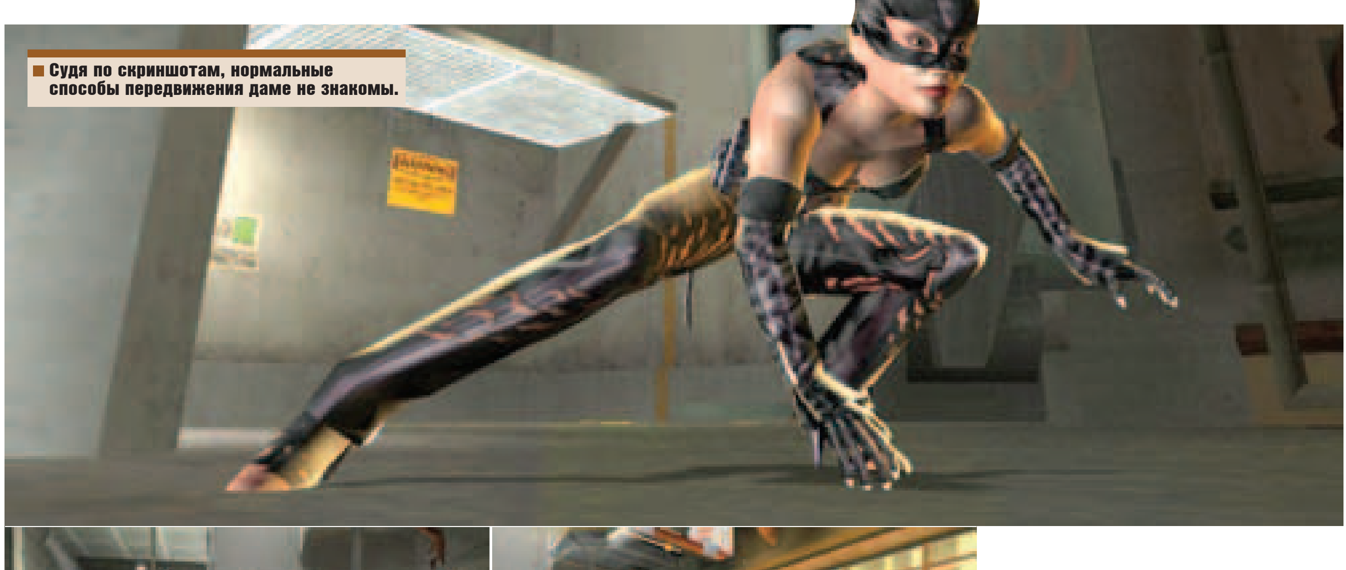
REPLAYABILITY

Разработчики обещают, что игра нам не надоест после первого прохождения. Нам, скорее всего, захочется пройти ее вновь. Дело в том, что по всем 23 уровням запрятаны разнообразные секреты в виде дополнительных движений, комбинаций движений и дополнений к кнуту. Кроме этого ты сможешь найти различные изображения, арты и рендренги. Для особо страждущих найдется специфический чит, который откроет все эти «прелести».





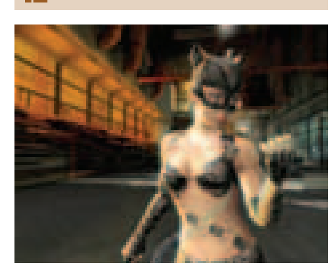



Судя по скриншотам, нормальные способы передвижения даме не знакомы.





СЕКСИ


Заявления EA вроде «наша Catwoman самая сексуальная героиня» и «she will kick Lara's ass» основаны не на голом оптимизме. В 2003-ем году популярный мужской журнал FHM назвал Хелли Берри самой сексуальной женщиной в мире. Подобный титул также не был исключительным желанием редакции, а стал заключением длительного голосования.

сдобрено большим количеством графических эффектов. В первую очередь это игра тени и света, учитывая специфические места путешествий, от ее реализации будет многое зависеть. Далее следует эффект размытости, также норовящий появиться в местном bullet-time. В целом оформление городка выполнено с несколькими главенствующими цветами, что сделано для добавления картине специфики и концептуальности.

WHIP ME

Если прекратить управлять героиней и оставить ее стоять на месте, то уже через мгновение она начнет заигрывать с тобой всяческими движениями. И даже будет разговаривать. Кстати, все фразы, диалоги и монологи в Catwoman были полностью озвучены самой Хелли Берри.

Симпатичный и эффектный экшен от третьего лица с харизматичной героиней однозначно не станет революцией, но может стать просто отличным развлечением. Останется ли игра интересной, оправдает ли наши ожидания игровой процесс? Пока у Catwoman есть все шансы стать отличной игрой по лицензии, и возможно ее покупка будет ну самой плохой мыслью этим летом.

Анимация многополигонального тела героини в целом довольно плавная и аккуратная





Бравый командир со смешной фамилией остался один. Но не сдается!

Эту пушку я, кстати, позаимствовал у поляков. Мертвым она была ни к чему.

Текст: Владимир Макаров

ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy/Tactics
ИЗДАТЕЛЬ
CDV
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Акелла
РАЗРАБОТЧИК
Stormregion
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 32-х
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.panzers.com
ДАТА ВЫХОДА
Осень 2004 года

CODENAME: PANZERS



НЕ ДУМАТЬ О СВИНЬЯХ

С игрой *Codename: Panzers* связано сразу несколько вещей, которые поражают воображение и, в некотором роде, сносят крышу. И первым пунктом в этом списке значится, не поверите, все, что связано с именем разработчика – Stormregion. Немного подробнее о нем ты узнаешь из соответствующей врезки. Пока же скажу, что ожидать от наших драгоценных венгров (а создатели игры родом именно из страны лучшего в мире зеленого горошка) такой, не побоюсь этого слова, зверской переориентации не мог никто. Еще, казалось бы, вчера они смешили нас забавными поединками между свиньями и кроликами. Сегодня они отбросили в сторону «шутки юмора», покопались в архивах, подучили историю и выдали совершенно неожиданную стратегию, повествующую о Второй Мировой. Причем, стратегию такого уровня, что мы до сих пор с трудом верим, что эти самые люди еще вчера заставляли общественность гонять хрюшек и даже не пытались строить серьезные физиономии. Вот уж натурально – побаловались и хватит.

Codename: Panzers делает серьезный упор именно на тактическое развитие боевых действий

Мы как-то уже успели привыкнуть, что «великие отечественные стратегии» лучше всего получаются у отечественных разработчиков. И руки у наших заточены под это дело, и исторический бэкграунд располагает. Тем более удивительно, что у наследников победоносной венгерской армады получается такой проект, которого не постеснялись бы и российские лидеры жанра. Codename: Panzers – убийственный замес из стратегии в реальном времени, тактических сражений и местами чуть ли не RPG-элементов, какими их в последнее время видит **Blizzard**. Причем данный микс прочно сидит на нестыдном технологическом базисе – графика и физика реализованы так, что закачаешься. Мы уже на все эти «стратегии-в-антураже-Второй-Мировой» насмотрелись, удивить нас трудно. Ан нет, тут есть, на что посмотреть и что пощупать. Этим, кстати, наш дружный коллек-





тив немедля и занялся. Соответственно, свое экспертное мнение о впечатлениях, оставшихся после «близкого знакомства», мы сейчас и поведаем. А то на кой черт, спрашивается, мы нужны?

МЫ БЫЛИ СОЛДАТАМИ

Вообще в Codename: Panzers мы можем играть за несколько сторон. Правда, не одновременно, а по очереди. В списке, помимо Германии и неизбежных Союзников, значатся и, не поверишь, Советы. Демо-версия, впрочем, выбора нам не дает, а заставляет играть за немцев. Конкретно – за офицера Вермахта по имени Ганс и по фамилии фон Грьобель. Что неудивительно, учитывая что западный издатель игры – **CDV**. То есть, контора скорее немецкая, чем какая бы то ни было еще. У них, если ты не в курсе, и блицкриговский артворк преимущественно демонстрировал, как бравые дойчен-зольдатен танками давят мерзких руссишшвайнов. Но речь не об этом. Если абстрагироваться от этих деталей, мы получаем в свои руки совершенно невероятную штуку, заставляющую любого поклонника ВОВ-стратегий ждать осеннего релиза игры с замиранием сердца.

В демке мы стартуем в Варшаве, дозакупив предварительно войска. Эквивалентом денег являются, кстати, очки престижа. Наш миляга Грьобель – натуральный RTS-герой, хотя и не такой мощный, как это обычно бывает. Смерть Ганса означает конец всей миссии – он ваше альтер-эго и стержень сюжетной линии. То есть в Codename: Panzers нас ждет не просто выполнение заданий и путешествия от этапа к этапу, но и некое подобие сюжета, мощно присыпанное соответствующими скриптовыми сценками на движке.

Собственно, этот самый пресловутый движок – первое, что бросается в глаза. Мы ведь все-таки не слепые, так что этот момент очевиден. Открываются презанятнейшие вещи – полное 3D, широкие возможности по масштабированию, достойная детализация и невероятная «живость» пейзажей. Никакой выматывающей статики: ветерок качает листву на деревьях, языки пламени пожирают горящие здания, столбы дыма поднимаются над пепелищем. Внимание к мелочам достойно всяческих похвал. К тому же, объекты на экране подвергаются разрушению. Прущий напролом танк красочно валит деревья, снаряды взрывают баррикады, оживленные боевые действия приводят к обрушениям целых домов. Венгры не халтурят, а отрабатывают жалованье по полной.

КАРТИШКИ



Общее количество миссий в Codename: Panzers должно достигнуть трех десятков – по 10 штучек на каждую из кампаний за каждую из воюющих сторон. Помимо этого, ожидаются и карты для мультиплеера. Для многопользования, кстати, предусматривается несколько разнообразных режимов, но общее количество игроков, которые смогут принять участие в забаве, пока точно не установлено. Разработчики то называют цифру 8, то начинают ориентироваться на 32. В любом случае, без хорошего мультиплеера игра остаться не должна. Поклонники исторических стратегий ей этого не простят.

STORMREGION: НЕ СВИНЬЯМИ ЕДИНЫМИ

Компания Stormregion отметилась на большой сцене только одним проектом – *S.W.I.N.E.* (в российском варианте получившим логичное название *«С.В.И.Н.»*). Фурора он, разумеется, не произвел, но привлек к себе немалое внимание благодаря безумному концепту о противоборстве милитаризованных свиней с фашистским уклоном и не менее милитаризованных кроликов-французов. Сейчас горячие венгерские парни отставили шуточки – делают Codename: Panzers, серьезную игру про серьезную войну. Но обещают, что уже в скором времени начнется разработка второй части свинской игры – похоже, идея противоборства больных на голову зверей не дает им покоя..





Оцени ландшафт и погоду!



Налеты авиации – штука зрелищная.



Так выглядит предмиссионная «закупка».

ШТАНГЕНЦИРКУЛЬ УНД ГИТЛЕРКАПУТ

Codename: Panzers делает серьезный упор именно на тактическое развитие боевых действий. Никаких построений баз, размножений юнитов и тому подобных вещей. У нас есть определенное количество юнитов, и мы думаем, как ими лучше распорядиться. Скажем, в условиях разборок в той самой крепко порушенной Варшаве, приходится смотреть, как лучше пробраться к пункту назначения, как вынести врагов, встречающихся по пути, по какой улице проехать на танках, где разгромить баррикады, а где увернуться от назойливых противников, активно использующих артиллерию. Тактическое начало подчеркивается еще и тем, что игра не замыкается на реалтаймовости и вполне позволяет, скажем, включить паузу и в спокойной обстановке раздать приказы. В духе сражений из ***Baldur's Gate*** прямо-таки (как «тактический» пример это сравнение не катит – но зато очень доходчиво). Кроме того, разрешается и ускорять бег времени. Хотите быстрее получить «результаты» упорной перестрелки? Нажали кнопочку, отмотали время. Лень ждать, пока танк доберется до следующего перекрестка? Кнопочка все еще на месте.

Так как игра полностью трехмерна, появляется и дополнительная «глубина». То есть, стандартная «разница высот» действует еще как – влез на пригорок, и давай обстрели-

ЮНИТАМИ ЗАКИДАЕМ!

Разработчики обещают, что в Codename: Panzers нас ждет более сотни разнообразных юнитов разных стран-участниц войны. Включая, разумеется, танк Т-34 и Ил-2, который, как мы знаем, Штурмовик. Какой-то неимоверной исторической достоверности в характеристиках войск, впрочем, ждать не стоит. Но определенный уровень исторической достоверности (и уровень немалый) венгры стараются выдержать. Отличия разных, казалось бы, схожих юнитов, возможно дадут испробовать в специальном режиме – на эдаком полигоне.





Это не просто клубы пыли. Это здание падает.

Пункт медпомощи. Захватываем и лечимся.


Наши войска разбираются с трамвайными контролерами.

Как только мы заходим в помещение, у здания срывает крышу.

вать. Плюс, пехота без проблем забирается в здания и начинает простреливать улицы через окна. Отображается это, к слову, так, как и должно – у строения «пропадает» крыша, а мы получаем обзор. Сразу видим, кто из наших где сидит и чем занимается.

ВЕНГР У ВОРОТ

Управление в Codename: Panzers реализовано достаточно логично и удобно, но требует привыкания. С самого начала «горячие клавиши» (которых не так уж и мало) запомнить трудно, а на кликаньи по интерфейсу теряется время. Поначалу сложно, но потом притираемся. Вращать камеру подчас не особенно комфортно, но немного сноровки и все эти развороты с зажатой третьей кнопкой мыши будут отработаны на славу. Общие же впечатления от игры, как ты уже понял, остаются сугубо положительные. Притом, что в демке мы видели всего ничего, фигульку. В релизе нас ждет Сталинград, русская зима, налеты авиации, высадки парашютного десанта и сложный рельеф ландшафта. Все по-человечески, с размахом, драйвом и знанием дела. Последнее – самый значительный и самый приятный сюрприз.

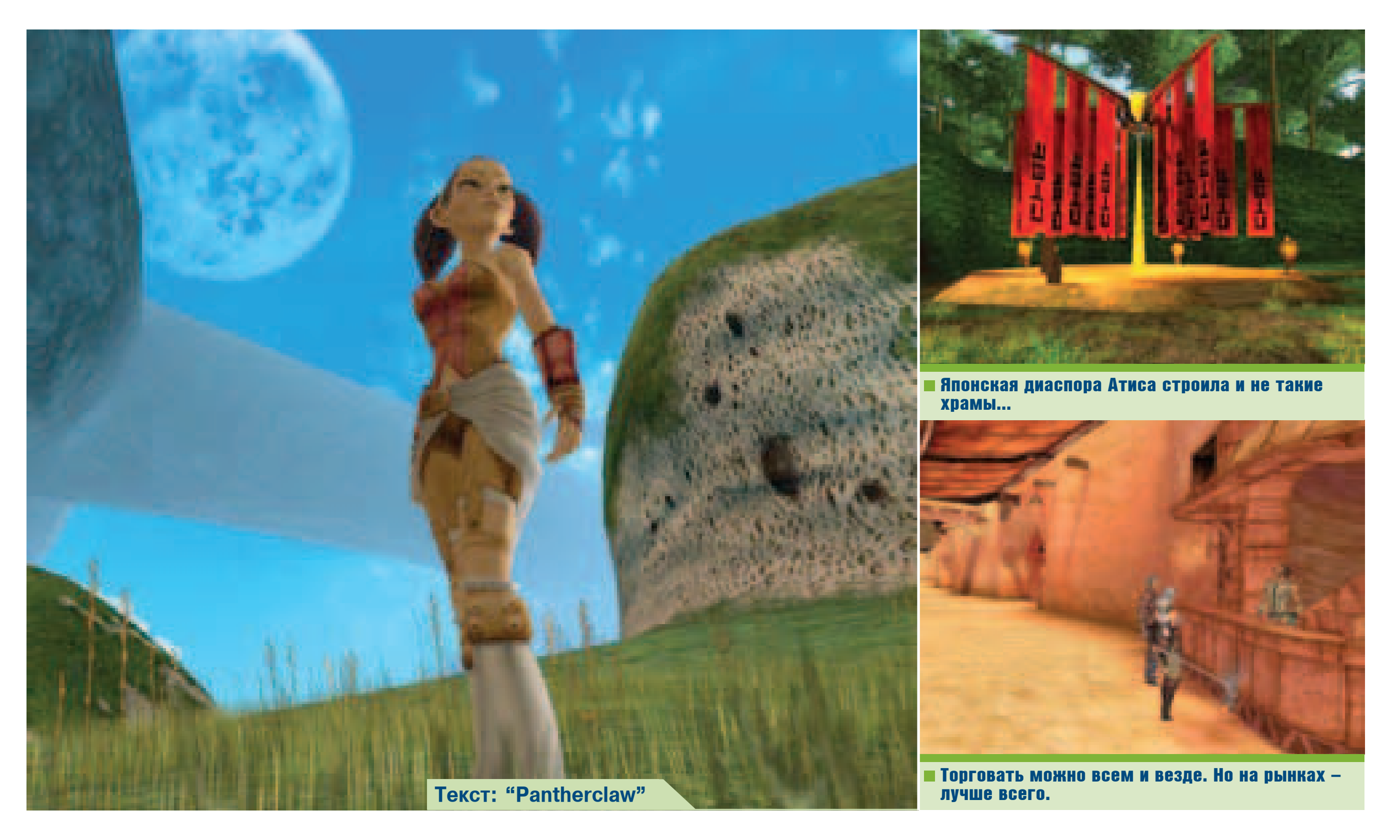
Управление в Codename: Panzers реализовано достаточно логично и удобно, но требует привыкания

ДОЙДЕМ ДО БЕРЛИНА!



Разработчики, естественно, не собираются лезть в дебри «альтернативной» истории, а потому кампании будут вполне внятными и достоверными. Немецкая начнется в 1939 году с вторжения в Польшу, а закончится Сталинградской битвой. Союзники поучаствуют в освобождении Франции, кампания за Советский Союз стартует в Сталинграде, а закончится в Берлине.

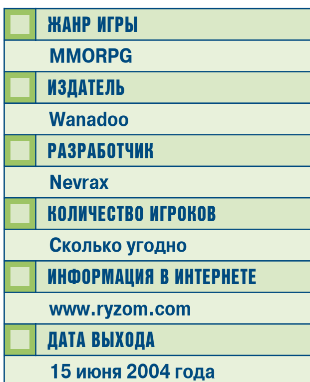

Поляки самоотверженно держат оборону.



Японская диаспора Атиса строила и не такие храмы...

Торговать можно всем и везде. Но на рынках – лучше всего.

Текст: “Pantherclaw”



ЖАНР ИГРЫ
MMORPG
ИЗДАТЕЛЬ
Wanadoo
РАЗРАБОТЧИК
Nevrax
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Сколько угодно
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.ryzom.com
ДАТА ВЫХОДА
15 июня 2004 года

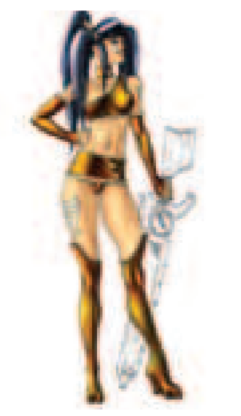


THE SAGA OF RYZOM

ФРАНЦУЗСКАЯ ЗАГАДКА

Ты наверняка заметил, что многие компьютерные игры старательно копируют признанные хиты, оставаясь сами по себе жутким отстоем и трэшем. Каждый год выходит множество действительно халтурных продуктов, а нам с тобой, уважаемый читатель, предлагается в эту халтуру играть.

С онлайновыми играми ситуация получше, ведь делать их сложнее (а главное – дороже), и у издателя может не получиться срубить быстрые деньги. Впрочем, в свете неутихающего бума на онлайновые ролевые игры, быстренько сготовить неудачливого убийцу ***Ultima Online*** становится все выгоднее и выгоднее. Особенно этим отличились корейцы, буквально наводнившие европейский и американский рынки малобюджетными MMORPG – достаточно вспомнить хотя бы ***Another Life Online***.

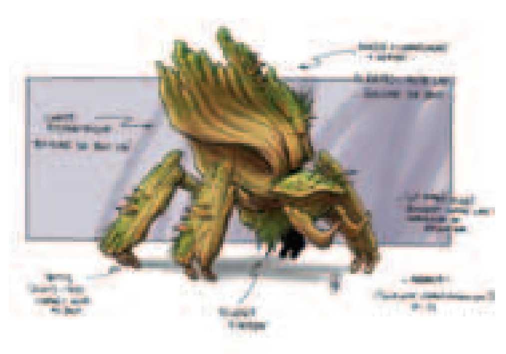


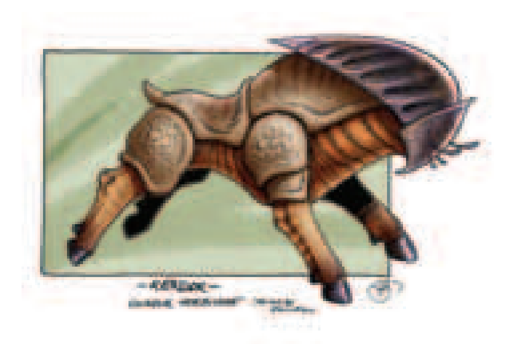
Многие компьютерные игры копируют признанные хиты, оставаясь сами по себе отстоем и трэшем

ЖИВАЯ ПЛАНЕТА

К счастью, разработчики из **Nevrax** пошли другим путем: их ***Saga of Ryzom*** оригинален и интересен. Неудивительно, что к ней уже долгое время притянуто внимание опытных онлайновых игроков.

Атис – живая планета-дерево. На коре – поверхности планеты вообще нет ничего неживого. Растения едины с Атисом, благодаря им она дышит, благодаря им она может постоять за себя, благодаря им она может колдовать магию. Многообразие флоры поражает – сотни, тысячи видов, разумные растения, растения-хищники, растения-телепаты, все что есть – это растения. Неуничтожимые – регенерацию обеспечивает сок планеты; связанные в одну систему – напав на одно из растений леса, уж поверь, ты из него уже не выберешься. Но ты останешься живым. Ты станешь частью планеты. Об этом позаботятся ками (Kamis) – мощнейшие магические существа, способные управлять живительным соком планеты. Связываться с ками себе дороже – ты ведь не хочешь превратиться в компост? А они на это способны.





ФАУНА

Атис населяют хомины (Homins). Их родная планета обеднела, и хомины, совращенные Великим Ледяным Драконом (кстати, по совместительству он работал Князем Тьмы) напали на живую планету, пытаясь погасить тамошнее Солнце. Но у Джены – Богини Солнца, создавшей эту планету – были другие планы. Она наполнила беднягу-Дракона вечным пламенем, и научила хоминов жить в гармонии с природой. С тех пор прошло немало времени. Хомины стали частью планеты и разделились на четыре цивилизации.

Мати (Matis) – раса аристократов, помешанных на мутациях. Они считают, что их предназначение – восстановить великую империю хоминов. Вот только вместо выполнения своей великой миссии, они занимаются интригами и междоусобицами.

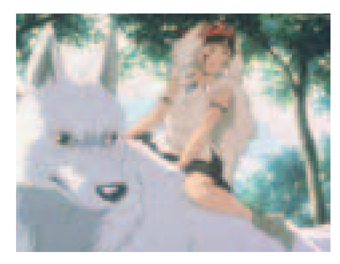
Их города – это огромные деревья, все их предметы так же сделаны из дерева. Мати контролируют леса, исследуют генетику и время от времени сражаются с трикерами, которые имеют наглость громить их лаборатории и разорять их рощи.

Трикеры (Trykers) – это властители ветра. Они довольно глупы, и беззаботны, мечтают об обществе, в котором не будет власти, а все нации будут жить в гармонии. Да, ты правильно понял, они анархисты. Любители ветра также любят музыку (а все остальные любят музыку трикеров) и боятся мати, считая, что те пытаются подчинить анархистов своей власти, и селятся на побережьях и островах – там, где много ветра и солнца.

Зораиэ (Zorais) – маги Атиса. Они управляют энергией и посредничают между ками и другими цивилизациями. Зораиэ – хранители ками и защищают их от всех проблем, залечивают их раны. За это они будут вознаграждены бессмертием – но не сейчас. Позже. Когда-нибудь. Больше всего их не любят мати, ведь магам не пристало подчинять себе природу – они дают ей развиваться так, как она хочет, а не так, как хотят аристократы. Зораиэ лучше других рас умеют управлять соком, поэтому их боятся, но сами они боятся фиросов.

Фиросы (Fyros) – властители огня. Лучшие воины планеты. Они – единственная раса, не боящаяся ками, и неудивительно: ками уже терпели от огненных воинов поражения. Когда-то фиросы уничтожили империю трикеров, а вместе с ней жгли леса ками. Это было давно, но все об этом помнят. Сверхзадача огневиков – защита планеты от пожаров. И фиросы справляются с ней, но для этого приходится выжигать целые леса. Как ты думаешь, их любят другие цивилизации? Ты прав – ненавидят.

ИСТОЧНИКИ ВДОХНОВЕНИЯ

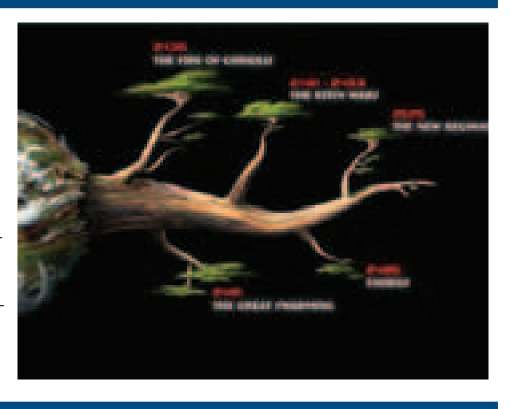


Согласись, игра очень и очень оригинальна. Неудивительно, достаточно посмотреть источники, из которых разработчики черпали вдохновение и свежие идеи. «Дюна» Френсиса Герберта, «Принцесса Мононоке» от Хаяо Миядзаки, фэнтези Джека Вэнса и «Академия» Айзека Азимова – все это они изучили за время работы над игрой. Все бы так. Глядишь, и не было бы на рынке недоразумений вроде *Star Wars Galaxies.*



ИСТОРИЯ МИРА

Вполне возможно, что историю игрового мира выпустят в виде отдельной книги. И действительно, уже то, что сейчас есть на сайте, читается взахлеб. Если, конечно, знания иностранных языков позволяют. Игрок с первых минут чувствует Атис. Атмосферность у Ryzom не отнять, неудивительно, что ее уже облюбовали себе ролеплейеры – люди, пытающиеся на максимуме отожествить себя с персонажем. Так что, если кто-то из игроков обратится к тебе с витиеватой речью, не удивляйся – ответь тем же.

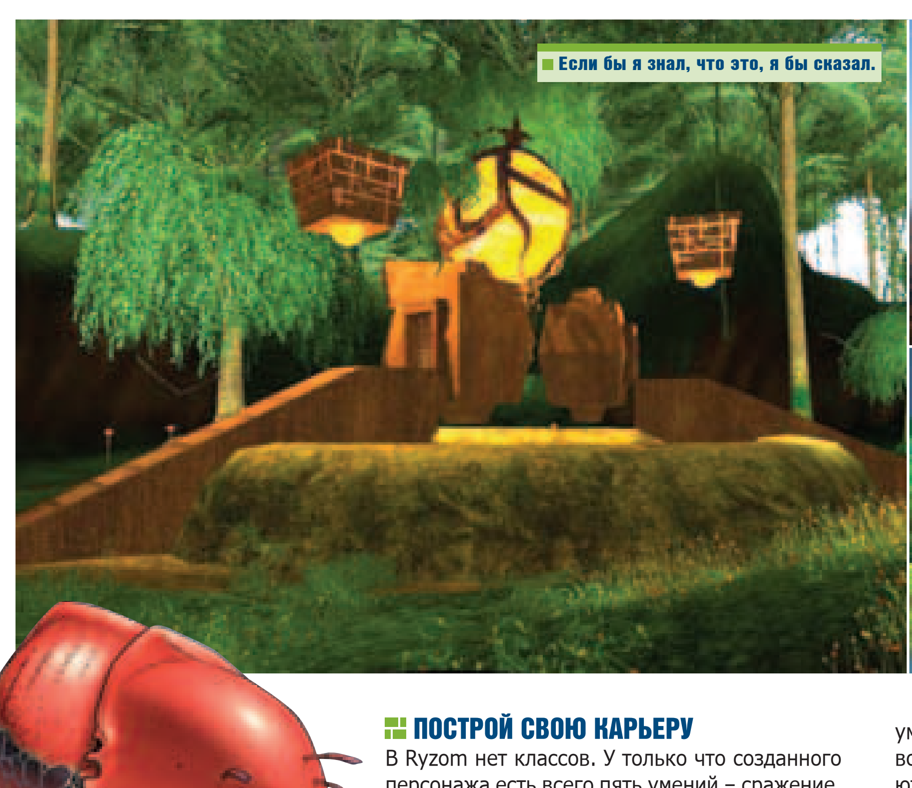




С архитектурой на живой планете не все в порядке.



Шейдерная вода, шейдерное небо, шейдерная броня на девушке...


Если бы я знал, что это, я бы сказал.





ПОСТРОЙ СВОЮ КАРЬЕРУ

В Ryzom нет классов. У только что созданного персонажа есть всего пять умений – сражение, магия, защита, создание предметов, добыча ресурсов. Умения прокачиваются за счет их использования. Ну ты помнишь, как в ***Morrowind***. Каждой расе доступен свой набор умений. Скажем, мати достигли совершенства во владении двумя клинками, а зорэ презирают грубую резню, и избавляются от противника кулаками. В итоге тебе будут доступны 100 базовых умений. Почему базовых? Все просто. Научившись пользоваться несколькими умениями, ты сможешь их комбинировать. Скажем, владение двумя мечами, объединенное с быстрым бегом и акробатикой, даст тебе способность разгоняться и прыгать на противника мечами вниз, разрубая ему грудную клетку.

Кроме того, персонаж со временем овладевает знаниями. Допустим, постоянно сражаясь с пятью противниками сразу, ты научишься эффективнее уклоняться от атак, а разрубив несколько древесных кошек, выучишь их уязвимые места и сможешь наносить им большие повреждения. В знаниях сила – этот девиз будет на устах твоего персонажа. Обладая достаточными знаниями, ты научишься пользоваться аурами. Например, игрок, владеющий широкими знаниями в атаке, может создать ауру нападения, которая увеличит наносимый урон и меткость ближайших союзников. Так что сам видишь, тут есть где развернуться.

ВТОРЖЕНИЯ

Время от времени на города Атиса нападают целые орды существ. Атакующая армия создается сервером игры в специальных зонах и начинает двигаться в сторону одного из крупных городов, сметая все на своем пути. Как только армия будет замечена в окрестностях одного из городов, мирные NPC обратятся бегство, а стражники будут готовиться к обороне. Ты можешь помочь им, но в одиночку вторжение не остановить – лишь слаженные действия игроков могут спасти целые города от разрушений.




Цветочек уже переварил свой обед. Теперь бы найти себе ужин.


Атис славится разнообразием флоры...


Акелла
NITRO
FAMILY
Nitro Family - новый убойный шутер на улучшенном движке зубодробительного Serious Sam. Никогда прежде, вы еще не встречали такие шикарные возможности по уничтожению врагов, как здесь. Не зевайте, хватайте в обе руки ваше самое любимое оружие и отправляйтесь на поле боя! Тем более, что и цель благая - спасти своего ребенка, а заодно и все человечество!
Возможность использовать одновременно сразу два любых вида оружия.
Закрученный сюжет, дающий фору любому фильму.
Шикарный выбор разнообразного, а главное оригинального оружия.
WEB Zen
© 2004 "Akella", © 2004 "DelphiEye Entertainment"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614
Акелла


Нет, это не баги, это летучий корабль.


Булава в полный человеческий рост? Ну и что? Главное – бить будет больно!

ТРУДНОСТИ С ПЕРЕВОДОМ



Сейчас игра находится в стадии условно-открытого бета-тестирования, но еще осенью попасть в ряды бета-тестеров было не просто. Ты себе представить не можешь, в каком я был шоке, когда после подачи заявки в мою ICQ постучался один из разработчиков и устроил мне тест на знание французского языка. Скажу честно, тест я провалил. «Мсье, же не манж па си жур» ему показалось недостаточным.





ЖИЗНЬ РАДИ ЖИЗНИ

Как же построен игровой процесс? Да как и в любой MMORPG – ты делаешь что хочешь. Выполняешь задания, объединяешься с другими игроками, исследуешь мир (игрокам доступно около 100 квадратных километров). Ты можешь создать уникальное заклинание, придумать оригинальный тип удара, а после использовать их против врагов. Тренируй других игроков, торгуй с ними, создавай им предметы. Не забудь купить себе дом – если, конечно, не хочешь, чтобы тебя врасплох застигла зима или сезон дождей. В это время нельзя будет оставлять персонажа на улице – только в помещениях, а стражники какого-нибудь храма не будут рады пришедшему погреться бомжу. Купи лошадь или какую-нибудь летающую тварь – не ходить же по миру на своих ногах. Живи.

Не забыли и о гильдиях – они смогут выкупать себе целые острова, строя там собственные поселения. А враги будут рады эти поселения разграбить или захватить. Но бои между персонажами – вовсе не главная часть Ryzom, тут все построено на совместных действиях игроков, которые стремятся к лучшему будущему. Естественно, для всех рас, для всей планеты.

Постоянно сражаясь с пятью противниками сразу, ты научишься эффективнее уклоняться от атак




Деревянным мечом тоже можно резать врагов на куски. Мати сейчас этим и займется.

ТАМ, ГДЕ КОНЧАЕТСЯ РАЙ И НАЧИНАЕТСЯ АД...













www.farcry-thegame.com
www.farcry.ru

Лучшая зарубежная игра от лучшего локализатора















UBISOFT



СТАЛИНГРАД

СТАЛИНГРАДСКАЯ ЗОЛУШКА

Иван «Nemezido» Гусев

История питерской команды DTF Games чем-то напоминает сказку о Золушке. Девушка трудилась на мачеху, за труды получала лишь тычки да матершину и мечтала о лучшей доле. Добрая волшебница «зайцем» провела Золушку на бал, где та быстро охомутала принца и стала жить-поживать, да добра наживать.

DTF Games имеют непосредственное отношение к крупнейшему новостному сайту, посвященному игровой индустрии – **Daily Telefrag** (**www.dtf.ru**). Многие годы ребята писали об играх, напрямую общались с разработчиками и в один прекрасный день дозрели до того, чтобы самим влиться в ряды российского игростроя. Сейчас DTF Games трудятся, не покладая рук, над своим первым проектом – стратегией в реальном времени ***«Сталинград»***. На вопросы журнала **«РС ИГРЫ»** отвечали **Петр «Amicus» Прохоренко**, гейм-дизайнер и автор сценария «Сталинграда», а также **Александр «GREEN» Федоров** – директор **ООО «ДТФ»**.

УЧЕБНИК ИСТОРИИ

PC ИГРЫ: Стандартный вопрос: как возник замысел «Сталинграда»?

Александр Федоров (далее А.Ф.): Замысел «Сталинграда» родился в светлой голове Петра. Он же, как наиболее инициативный, и был назначен ответственным за его воплощение.

Петр Прохоренко (далее П.П.): Да, большая часть творческой работы по «Сталинграду» лежит на мне. Это тоже осознанный выбор: я более 13 лет увлекаюсь военной историей и для меня «Сталинград» не просто проект, а живой ребенок, в которого я вкладываю свои знания и душу.

PC ИГРЫ: Если бы надо было представить игру буквально в нескольких словах, что бы вы сказали о «Сталинграде»? Что это за игра?

А.Ф.: Trust us! Buy it!

П.П.: Что за игра? Стратегия в реальном времени, скрупулезно воссоздающая обстоятельства и события Сталинградской битвы, происходившей более 50 лет назад на берегах Волги. Мы постарались сделать так, чтобы игроку было интересно участвовать в сражении, даже зная, чем оно в итоге окончится. Здесь будут и ожесточенные бои за разрушенный город, и реальное соотношение сил в каждом из описываемых в игре эпизодов большого сражения, и достоверная техника, и прототипы существовавших в реальности войсковых соединений, и многое-многое другое.

PC ИГРЫ: «Сталинград» ваяется на движке *«Блицкрига»*, созданного компанией Nival Interactive. Вы лицензировали движок за большие деньги или договорились по-дружески? Например, пообещали писать о ниваловских играх исключительно позитивные рецензии...

А.Ф.: Вашими бы устами, да мед пить! Некоторые из нас с **Биллом Ропером** (Bill Roper), например, хорошо знакомы, и что? Только за красивые глаза не видать нам движка ***Warcraft 3***, как своих ушей.

П.П.: А если серьезно, движок был лицензирован у компании Nival на общих условиях, какие существуют для всех сторонних разработчиков игр.

PC ИГРЫ: Не боитесь ли вы, что тотальная реальность игры, характерная для варгеймов, отпугнет широкие геймерские массы?

А.Ф.: Вот я – человек, абсолютно далекий от варгеймов. Люблю игры красивые, понятные и интересные. И еще желательно, чтоб на приставке были – там удобнее! В общем, идеальный представитель «широкой геймерской массы». Так вот, я ответственно заявляю: играть в «Сталинград» интересно даже мне.

П.П.: В «Сталинград» можно играть как в «простую RTS», абстрагируясь от исторической информации, которая подается в текстовом виде. Другое дело, что при таком подходе игрок не в состоянии будет оценить главную







изюминку проекта – тщательную реконструкцию самой битвы. Игра будет интересна всем тем, кому понравился оригинальный «Блицкриг», и всем тем, кто от него отвернулся.

НЕ «БЛИЦКРИГ»

PC ИГРЫ: Уже сейчас все говорят о схожести «Сталинграда» и «Блицкрига». Вас эти сравнения раздражают или наоборот, льстят вам?

П.П.: Очень сложно определить «все» ли говорят именно так. Я, например, неоднократно видел, как на форумах люди, недостаточно знакомые с проектом, спорят о том, на каком движке сделана игра – от ***«Противостояния»***, «Блицкрига» или на своем собственном.

А.Ф.: Я отношусь к таким сравнениям спокойно. Когда мы брались за этот проект, то понимали, что не сможем настолько сильно изменить внешний вид игры, чтобы она визуально отличалась от «Блицкрига». Цветовая палитра, способ прорисовки, схожесть сеттинга – все это неизбежно будет похоже на игру-прародительницу. Но нас радует тот факт, что мы смогли сделать не хуже чем Nival.

PC ИГРЫ: Без помощи профессиональных историков подобный проект создать невозможно. Кто консультирует проект? Не сделали ли случаем новых исторических открытий?

П.П.: Консультантом проекта являюсь я, поскольку занимаюсь изучением военной истории с 1991 года, и моя специализация – как раз Вторая Мировая война. Что касается «открытий», то нам удалось включить в игру ряд малоизвестных фактов из истории Сталинградской битвы. Мало кто знает, например, что в сражении за город участвовали немецкие парашютно-десантные части, а боевые действия под Сталинградом продолжались и после капитуляции немецкой группировки.

А.Ф.: Сейчас мы можем смело открывать публичный архив по Сталинградской битве с копиями редких документов, планов сражений буквально по дням, кино- и фотохроникой событий, атласами, каталогами, книгами и фильмами, имеющими самое непосредственное отношение к Сталинградскому сражению.





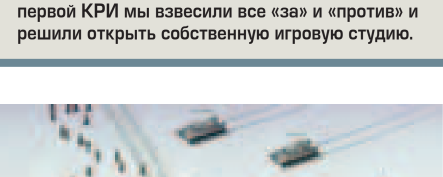
■ Танковое противостояние – одна из самых интересных сторон игры.

■ В DTF Games считают, что «Сталинград» многим поможет понять, как ковалась победа во великой Отечественной войне.

PC ИГРЫ: Была ли проведена работа по усовершенствованию движка «Блицкрига»? Насколько современно выглядит «Сталинград»?
П.П.: Качеством «картинки» мы вполне удовлетворены. Нашей небольшой команде удалось сделать графику как минимум на уровне оригинальной игры.
А.Ф.: Когда **Сергей Орловский** на **Конференции Разработчиков компьютерных Игр** упомянул о том, что они готовы лицензировать движок от «Блицкрига» для сторонних команд, я сразу уцепился за эту возможность. Мы смогли сразу заняться тем, что называют «мясом» проекта – его контентом и геймплеем. Именно это интересно для нас в первую очередь.

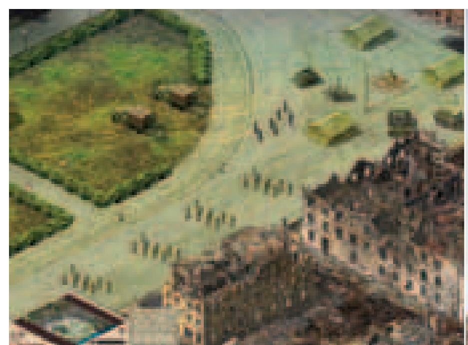
ЕСЛИ ОЧЕНЬ ХОЧЕТСЯ...

PC ИГРЫ: У вашей команды знакомое название – DTF Games. Правильно ли мы поняли: журналисты, пишущие рецензии на игры, решили сами создать игру?
П.П.: Отношение к The Daily Telefrag – да, имеем. Но фактически – это две разных команды: одна делает сайт, другая – игру. Игры у нас делают не все бывшие журналисты DTF. Людей, с журналистикой никак не связанных, в команде DTF Games гораздо больше.
А.Ф.: Мы открыли DTF Games в июле 2003 года. Нам всегда была интересна индустрия сама по себе, было интересно самим поучаствовать в этом процессе. В 2003 мы провели первую российскую Конференцию Разработчиков Игр. Аккурат после первой КРИ мы взвесили все «за» и «против» и решили открыть собственную игровую студию.

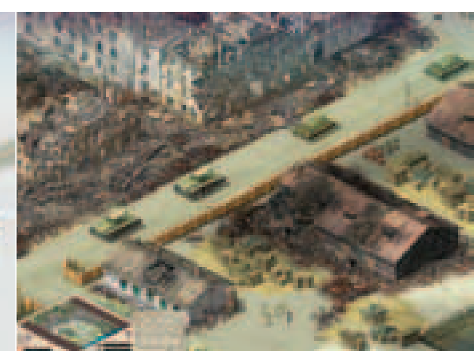


ВЕЗЕНЬЕ ЗАЙЦЕВА

PC ИГРЫ: В каких локациях будут происходить миссии «Сталинграда» – исключительно в городе или за его пределами? Какие исторические события вы отобрали для игры?
П.П.: Бои идут в городе, в пригородах, на заводах Сталинграда, в деревнях и казачьих станицах Сталинградской области, поэтому однообразие нашим игрокам не грозит. В целом мы придерживались логики «одна глава – одна войсковая часть». Таким образом, в финальной версии «Сталинграда» игроки увидят фрагменты боевого пути семи различных подразделений РККА и Вермахта, которые уже сложатся в единую картину Сталинградской битвы.








Без авиации по-прежнему никуда.


Российские деревеньки будут полыхать часто.

PC ИГРЫ: А насколько внимательно вы отнеслись к тактическим элементам стратегии?

П.П.: Прежде всего, мы увеличили «срок жизни» большинства юнитов и уменьшили масштабность боев по сравнению с оригинальным «Блицкригом». Этим мы повысили ценность конкретного юнита и дали игрокам широкие возможности для тактических решений в рамках поставленных дизайнерами миссий задач. Большинство миссий игры нереально пройти нахрапом, приходится думать и действовать тактически. В «Сталинграде» к победе игрока приведут только совместные действия танков и пехоты. Артиллерия и авиация также играют роль поддержки и обеспечения. Они – не панацея от всех бед.

PC ИГРЫ: Как игрок сможет пополнять боезапасы и ремонтироваться? Можно ли будет наделать МНОГО пехоты и техники, или ее количество оговорено для каждой миссии?

П.П.: Боезапасы пополняемы, как и в «Блицкриге», на складе. Разница в том, что склады в «Сталинграде» расположены не на «респауне» игрока, а в логически оправданных точках карты. Количество юнитов оговаривается для каждой миссии игры, но своими действиями игрок может изменить раскладку сил. Вообще, «Сталинград» – очень сюжетная и заскриптованная игра. Появление танков игрока в определенной зоне карты может вызвать подкрепление (или наоборот – контратаку противника), а прохождение определенного чек-пойнта с определенным количеством юнитов откроет новую карту.

PC ИГРЫ: Почему вы отказались от героев? Я понимаю, вы скажете, что в подобной мясорубке человек сам по себе мало что значил, но как же, допустим, Павлов?

П.П.: Мы отказались не от героев, а от юнитов с повышенными характеристиками и специальными способностями. Яков Павлов в игре будет, как и снайпер Василий Зайцев. Характеристики у них будут как у обычных солдат – это необходимое требование реализма. Их успехи это – плод не каких-то мифических «способностей», а результат нечеловеческой доли везения. Тот же Зайцев в одном из первых боев получил прямое попадание разрывной пули в каску – будь эта пуля обычной, история легендарного снайпера оборвалась бы, так и не начавшись. Миссия с легендарным домом Павлова в игре будет, без нее картина сражения была бы неполной.

PC ИГРЫ: Определились ли вы с датой релиза «Сталинграда»?

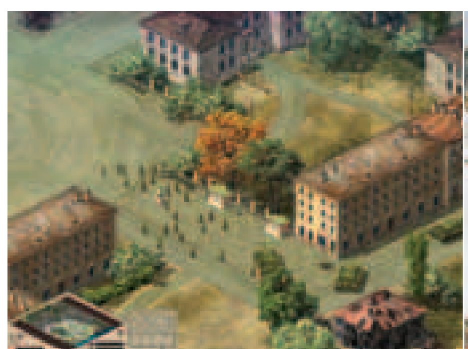
А.Ф.: В России игра выйдет осенью, где-то в сентябре. 

ПАТРИОТЫ

PC ИГРЫ: Какую цель вы преследуете, создавая столь правдивую игру-энциклопедию Сталинградской битвы?

А.Ф.: Я хотел бы отвлечься на минуту от того, что мы делаем развлекательный продукт. Мы, кроме всего прочего, граждане великой страны с великой историей. Нам очень неприятно, когда западные фильмы и игры извращают отечественную историю, еще более неприятным фактом для нас является то, что наши соотечественники категорически мало знают об истории собственной страны. Даже о таких великих событиях, как Сталинградская битва, подрастающее поколение имеет очень отдаленное представление. Можете думать, что мы лицемерим, и работаем на собственный пиар, но нас это действительно волнует.









МЕТРО-2

КРЕМЛЕВСКИЕ ТАЙНЫ

Беседовал: Иван «Nemezido» Гусев



Без сомнения, из всех жанров компьютерных игр самая большая армия фэнов у шутеров от первого лица. Кто-то признает Quake-подобные игры, другие без ума от *Operation Flashpoint*. Каждый находит то, что ему интересно. Раз спрос велик – будет и предложение. Но, увы, появляется все больше и больше проектов-разочарований. В последнее время, когда игровая индустрия диктует новые правила, а требования к шутерам растут с каждым днем, угодить среднестатистическому геймеру становится все сложнее. Нам подавай ураганный геймплей *DOOM* с техническим совершенством *Far Cry*, да чтоб и сюжет был не хуже, чем в «Твин Пикс». Разработчики горазды обещать и первое, и второе, и третье плюс десерт, но, когда дело доходит до релиза, спешно пакуют чемоданы и мчатся в Буэнос-Айрес. И правильно делают – геймерский гнев страшен.

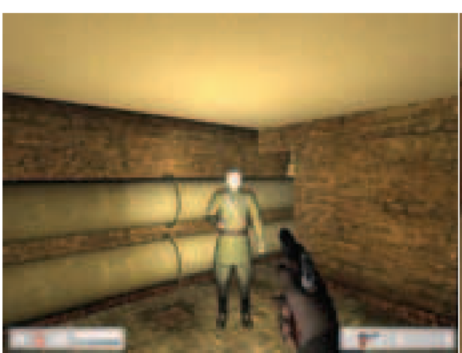
Российский разработчик **G5 Software** к собственной работе – творить игры – относится серьезно, и делом доказывает свое право на уважение. Компания была основана в 2001 году, и за два с половиной года ее штат вырос с пяти до 50-ти с лишним человек. С самого начала ребята выбрали два направления работы: игры для PC и игры для портативных платформ. Отечественным геймерам G5 Software хорошо знакома по вертолетной аркаде ***«Красная Акула»*** и вертолетному симулятору ***«Ударная Сила»***. Сейчас в разработке находятся сразу три проекта для PC, и самый многообещающий из них – ***«Метро-2»*** (он же ***Stalin Subway***) – шутер, рассказывающий о заговоре против Сталина в 1952 году. Над игрой трудится команда профессионалов с большим опытом работы в игровой индустрии. Некоторые из них участвовали в разработке ***«Пиратов Карибского Моря»*** и ***NASCAR Racing games***. **«PC ИГРЫ»** не могли обделить вниманием «Метро-2». Кремлевские тайны нам выдали исполнительный директор компании G5 Software **Влад Суглобов**, а также менеджер проекта и главный дизайнер «Метро-2» **Николай Ситников**.

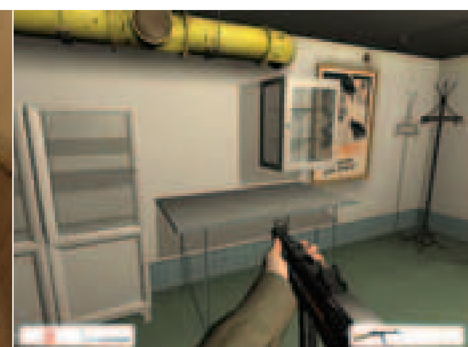
PC ИГРЫ: Здравствуйте, уважаемые. Вы начали с «Красной акулы» – вертолетной аркады, а теперь взялись за FPS. Смелый поступок. Многие разработчики, заняв некую нишу, боятся потом покидать ее.

Влад Суглобов (далее В.С.): Сейчас у нас в разработке не только FPS, но и RTS (***«Карибский Кризис»***). Переход от вертолетной темы к более массовым жанрам – следующий шаг в развитии нашей компании. Это не значит, что мы собираемся полностью покинуть нишу вертолетных аркад и симуляторов. Мы уверены в собственных силах и стремимся достичь большего.

PC ИГРЫ: Что вдохновило вас на создание «Метро-2»? В первую очередь вопрос касается сюжета, во вторую – геймплея. На какие игры вы ориентируетесь, создавая «Метро-2»?

Николай Ситников (далее Н.С.): Идея разработки FPS родилась давно. После подписания контракта с нашим издателем, компанией **«Бука»**, у нас появилась такая возможность. Что касается сюжета, то споров о том, когда будут происходить действия и что это






Пустые залы московского метро – как-то непривычно.


Вот если бы здесь лежал человек, граната пригодилась бы.

будут за действия, было предостаточно. Мы выбрали сталинскую эпоху, один из самых значительных периодов в истории нашей страны. Если говорить о геймплее, то при создании команда ориентируется на самое лучшее, что сейчас есть в жанре. Тем не менее, мы стараемся придать нашей игре индивидуальность, сделать ее отличной от других шутеров.

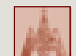
PC ИГРЫ: Сюжет игры не банален, и, кажется, сюрпризы ожидаются. Однако вы предлагаете не альтернативную историю, а скорее некую фантазию на тему сталинской эпохи. Насколько игра будет соответствовать историческим реалиям (оружие, карты, персонажи)? Кто консультирует проект?

Н.С.: Безусловно, в сюжете есть большая доля вымысла – в сталинские времена любой шаг в сторону был бы пресечен на корню. Сюжет предлагает игроку окунуться в события того времени, концентрация которых чрезвычайно высока. В реальности, конечно, так не бывает. Или почти не бывает. Тем не менее, идея заговора в верхах не столь уж и фантастична – все мы знаем о происходившей в то время борьбе за власть.

Мы весьма тщательно старались воспроизвести антураж сталинской эпохи: сооружения, предметы окружения, стиль речи, оружие, одежду персонажей. В игре с фотографической точностью воспроизведены шесть реальных станций метро и часть Кремля. Если говорить об оружии, то оно тоже полностью аутентично.

Несомненно, мы пользуемся услугами консультантов. Все это делается для того, чтобы обеспечить реалистичность и оружия, и формы, и построек того времени. Помимо консультаций у профессионалов, мы используем и собственные силы. Сотрудники нашей компании изучили большое количество исторических документов, просмотрели десятки фильмов, прослушали сотни советских композиций того времени. Прежде чем приступить к воссозданию атмосферы сталинской эпохи, мы решили сами прочувствовать это время.

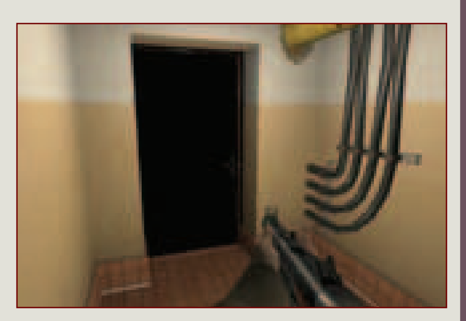
PC ИГРЫ: Приподнимите завесу тайны над сюжетом «Метро-2» и персоналией главного героя, Глеба Суворова. Насколько серьезно вы относитесь к сюжету? Зачастую в экшенах неплохая завязка, но дальше – скука: бежишь и стреляешь. Ждут ли игрока интересные сюжетные повороты? Что движет Суворовым в борьбе против заговорщиков? Он сотрудник КГБ, до корней волос преданный Сталину, или относится к «сомневающимся»?



ПЕСНЯ ОБ АВТОМАТЕ КАЛАШНИКОВА

PC ИГРЫ: Насколько нам известно, Глебу Суворову дадут пострелять из АК-47. Однако это оружие попало в производство лишь во второй половине 50-х годов. В чем секрет?

Н. С.: Я знал, что вы спросите об АК-47. Да, на самом деле, АК-47 был официально принят на вооружение лишь в 1956 году. Тем не менее, он использовался уже в 1947, а до 1956 года оставался секретным. Так что с этим фактом все в порядке. В нашей игре это оружие используют бойцы спецотряда МГБ. Соответственно, Калашников в игре будет встречаться относительно редко. Автоматическое вооружение представлено, в основном, ППШ.











Когда же в нашем метро будет так светло?

Это – фотография.

А это – игра. Похоже?

Н.С.: Не хотелось бы полностью раскрывать сюжет... Да, повороты есть, и порой весьма неожиданные. Мы надеемся, что они понравятся игрокам. Борьба Глеба с заговорщиками обоснована различными фактами, которые наш герой узнает по мере развития сюжета. Я опять позволю себе не раскрывать этот момент, но с удовольствием расскажу о главном персонаже.

Глеб Суворов, 25 лет, старший лейтенант особого отдела МГБ (структура, существовавшая до КГБ). Вырос в неполной семье – его мать умерла, когда он был еще ребенком. В детстве, как и все мальчишки, Глеб хотел попасть на войну. И по сей день он чувствует неловкость за отца – тот, будучи ученым, всю войну провел в тылу. Несмотря на хорошие отношения с отцом, с самого детства Глеб не хотел идти по его стопам, в юности он принимает решение о военной карьере. На вступление в ряды МГБ также повлияли знакомые отца из ЧК.

Глеб – отличник боевой и политической подготовки, убежденный коммунист. Однако в жизни нашего героя начинают происходить вещи, которые пошатнут его веру, заставят открыть глаза и увидеть истинное лицо «системы». Что касается отношения к Сталину, то Глеб все-таки верит в него, как в лидера нации. Но и на этот счет у главного героя появляются сомнения: как Сталин мог допустить такие события?

В общем, все это и многое другое и предстоит узнать игрокам...

PC ИГРЫ: Почему фамилия главного героя – Суворов? Это сделано специально? Насколько сильно вы хотите угодить западной публике, понравиться им?

Н.С.: Фамилия героя выбиралась не из маркетинговых соображений, а чтобы соответствовать характеру героя и событиям игры. Мы не делаем упор на западную публику. Просто в нашем понимании фамилия Суворов уже многое говорит о человеке.

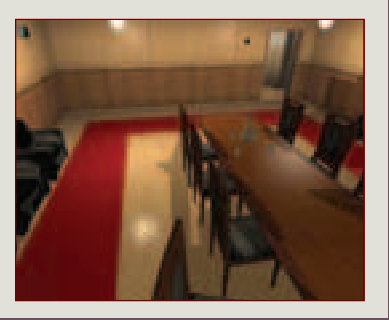
PC ИГРЫ: Геймплей ожидается правдоподобный или аркадный? В смысле, убивают с двух пуль или герой способен принять на грудь три очереди из автомата? Много

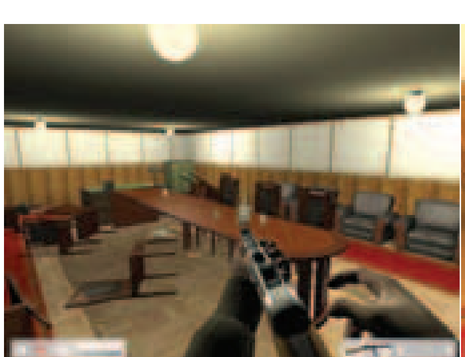
HAVOK НА ДОРОГЕ НЕ ВАЛЯЕТСЯ

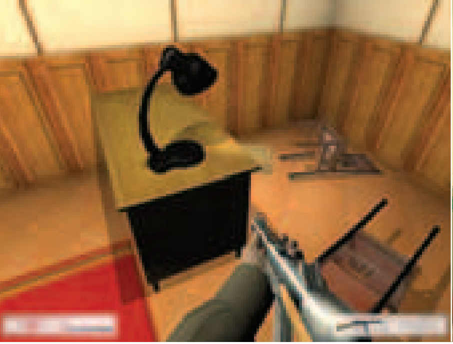
PC ИГРЫ: В шутерах последнего поколения очень хорошо обстоят дела с физикой. И в *Far Cry*, и в *Painkiller* любо-дорого смотреть на взрывы, агонию врагов, интерактивность окружения. А как у вас? Все ли на уровне можно сломать? Нет ли желания лицензировать Havok 2.0?

Н. С.: У нас свой собственный физический движок. Пинать стулья и переворачивать столы можно уже сейчас. Очень многие предметы разрушаемы. Некоторые будут разрушаться по физическим законам, разрушения других реализованы попроще. Агонии врагов не будет, а вот «раг дол» присутствует. Стены на уровнях нельзя сломать, за исключением заранее предусмотренных мест по сюжету.

А «Хавок» направо и налево не раздают. Даже за деньги.





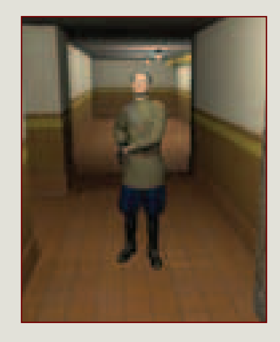





Решительный взгляд главное героя. Всем бояться.



ПТИЧКИ В КРЕМЛЕ



Музыкой и всем звуком в целом в ***«Метро-2»*** занимается Павел Стебаков, композитор и звукорежиссер, писавший музыку к ***«Красной Акуле»***, ***«Ударной Силе»*** и куче других проектов. На вопрос, чего ждать в «Метро-2»: пафосной, эпичной музыки в духе сталинской эпохи или эмбиента под стать выбранной теме – метро и подземелья, Павел охотно отвечает: «Будет все вышеперечисленное. Начиная с меню, музыка дает понять игроку, что его ждет (по крайней мере, это задумывал композитор). В самой игре довольно мрачное музыкальное сопровождение, эмбиент с «героическими» вкраплениями, местами очень спокойное. При боевых действиях будут звучать соответственно более жесткие и динамичные темы. Менеджер проекта Николай Ситников уже сейчас очень доволен звуковым оформлением: играющим патефоном во дворе, поющими птичками в Кремле, завыванием ветра в коллекторах и подобным прелестям».

ли внимания уделено stealth-элементам? Или же нас ждет веселуха в духе *Serious Sam*?

Н.С.: Геймплей будет правдоподобный настолько, насколько это возможно. Баланс еще не закончен, поэтому о количестве принятых на грудь пуль говорить рано. По крайней мере, от одной пули наш герой умирать точно не будет. Вообще, система повреждений довольно интересная – не все ранения будут до конца лечиться аптечкой. Например, если нашего героя ранили в грудь, и убавилось двадцать единиц здоровья, то с помощью аптечки можно будет восстановить только восемнадцать. Остальные два пункта можно будет восстановить только с помощью врача. В общем, каждое серьезное ранение будет сказываться на здоровье персонажа, и закончить игру может уже не полный сил молодец, а измотанный, слабый старик. Как говорится, здоровье надо беречь.

О Serious Sam речь не идет. В этом отношении геймплей больше напоминает ***RtCW***. Стелс-элементы будут присутствовать наряду с активными перестрелками.

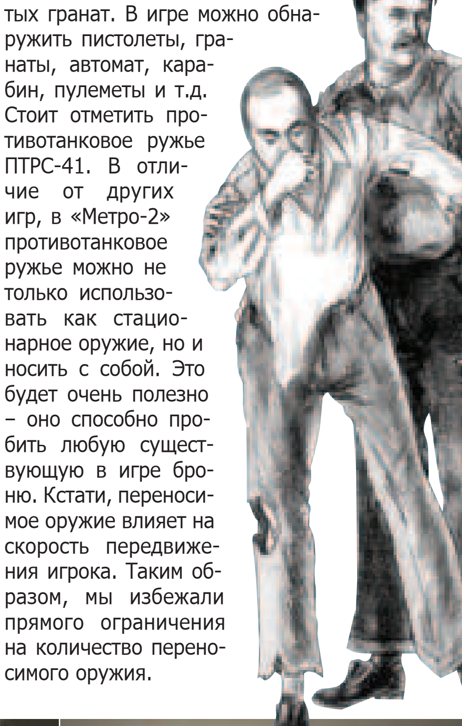
PC ИГРЫ: Насколько линейной будет «Метро-2? Включены ли в игру кроссжанровые элементы, или мы имеем дело с шутером чистой воды? Есть ли возможность развивать способности персонажа?

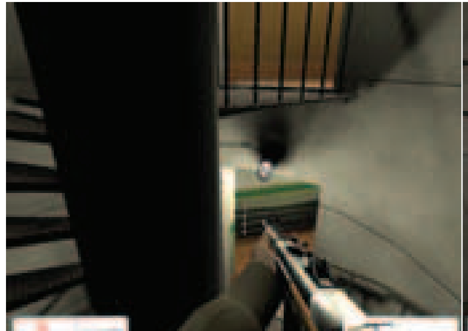
Н.С.: Сюжет игры линеен, однако проходить уровни можно различными способами. Игрок сможет выбирать, как ему действовать: давить на гашетку или тихо ползти до выхода, ныкаясь в каждом углу. Некоторые задачи можно выполнить по-разному, а некоторые нет. Сюжетные же задания выполняются одним способом.

В игре не будет кроссжанровости. Исключение составят лишь поездки на автомобиле «Победа» и поезде. Хотя, подобные элементы уже давно прижились в шутерах. Соответственно, нет и возможности развивать способности игрока.

PC ИГРЫ: Именно в оружии заключена треть успеха шутера. Какие «игрушки» попадут в руки Глеба Суворова?

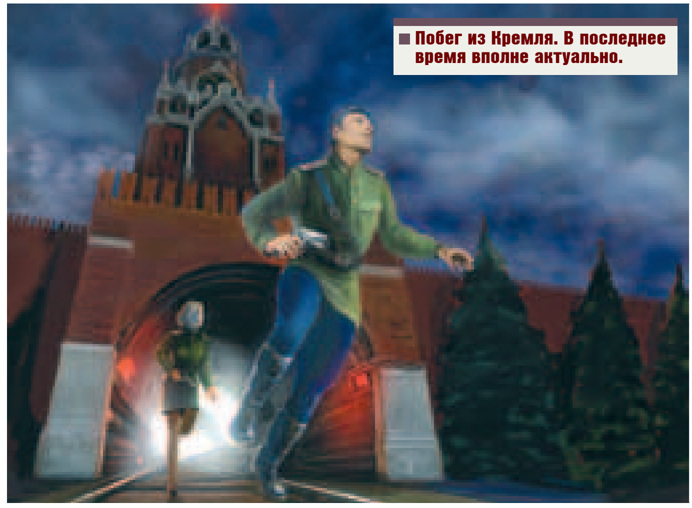
Н.С.: «Игрушек» будет много: от ножа и ломика до гранатомета и ядовитых гранат. В игре можно обнаружить пистолеты, гранаты, автомат, карабин, пулеметы и т.д. Стоит отметить противотанковое ружье ПТРС-41. В отличие от других игр, в «Метро-2» противотанковое ружье можно не только использовать как стационарное оружие, но и носить с собой. Это будет очень полезно – оно способно пробить любую существующую в игре броню. Кстати, переносимое оружие влияет на скорость передвижения игрока. Таким образом, мы избежали прямого ограничения на количество переносимого оружия.











Побег из Кремля. В последнее время вполне актуально.



МУЛЬТИПЛЕЕР ДЛЯ ГАЛОЧКИ



Мультиплеер в *«Метро-2»* есть, и это уже хорошо. Ожидается два мода: стандартный deathmatch и bomb (аналог контрстрайковского defuse). Из сюрпризов – только использование стимуляторов – особого лекарства, которое временно придает персонажу дополнительную силу. Как видите, ничего особенного, и разработчики честно признают этот факт. Вот что говорит Николай Ситников по поводу мультиплеера:

«Мы не стремимся создать отточенный мультиплеер. Поэтому ждать каких-то особенностей не стоит. Все это потребовало бы много времени и сил, постоянного тестирования. Скажем так: основной упор делается на single mode».

PC ИГРЫ: AI – больное место многих игр, ахиллесова пята хороших задумок. Чего следует ожидать в «Метро-2»? Способен ли искусственный интеллект удивить игрока? Или мы просто окажемся в хорошо срежиссированном тире?

Н.С.: Могу заверить, что тира не будет. Хорошо это или плохо – покажет время. В поведение NPC заложены довольно сложные реакции на различные раздражители. Более того, на поведение будет влиять и смоделированный характер персонажа. Зачастую невозможно угадать, как поступит тот или иной NPC. Он может решить отстреливаться или же убежать восвояси, он может пойти напролом или сойти с ума, открыв беспорядочный огонь. В общем, скучать не придется...

PC ИГРЫ: Скриншотов пока мало, так что хотелось бы узнать подробнее о графической части игры. Назовите фирменные фишки вашего движка V8.

Н.С.: Да, скриншотов мало. Нет желания показывать недоделанное. Движок поддерживает все модные фишки, такие как зеркала и отражения, водные поверхности, bump-mapping, emissive-mapping, specular-mapping, vertex и pixel shaders версии 2.0, процедурные текстуры, динамическое освещение, анимация кожи и другие. В «Метро-2» хорошо выполнена анимация лица, что очень эффектно смотрится, когда по ходу игры наш герой общается с различными NPC. Собеседники будут изображать эмоции, правдоподобно говорить, жестикулировать.

В игре присутствует и большое количество роликов. Все они будут скриптовыми. Их местоположение определяется сюжетной задумкой и не привязано к окончанию уровней.

PC ИГРЫ: Есть ли интерес к «Метро-2» на Западе? Может ли Stalin Subway стать неожиданным мировым хитом?

В.С.: Да, на Западе есть интерес к «Метро-2», и это, видимо, объясняется темой игры. Ведь в нашем проекте будут представлены такие исторические личности, как Сталин и Берия. Естественно, каждый разработчик хочет видеть свое детище мировым хитом. Не будем загадывать – время покажет.

PC ИГРЫ: На какой стадии разработки находится проект? Повезете ли вы демку по миру? Когда ждать релиза?

В.С.: Сейчас «Метро-2» стремительным шагом приближается к альфа-версии. В конце этого года мы планируем закончить работы, а в начале 2005 игра появится на полках магазинов. Надеемся, вам и вашим читателям она понравится.



Вся G5 Software. За «Метро-2» мы обязаны каждому.


Акелла
APOCALYPSE WEEKEND
POSTAL 2
АПОКАЛИПСИС
ДЛЯ ДЕТЕЙ ОТ 14-ТИ ЛЕТ !
Этот сумасшедший адд-он продолжает сюжет оригинального Postal 2, добавляя в жизнь Почтового Чувака еще два дня, – субботу и воскресенье. С помощью трех новых видов оружия ему предстоит убить всех тех, кото он не успел прикончить за полную рабочую неделю, а вместе с ними и многих других. Готовьтесь – безумие продолжается!
Девятнадцать свежих карт и десять безумных миссий, наполненных циничным и жестоким юмором.
Ряд новых персонажей, а также старые знакомые – Гари Коулман и Postal Babes.
Уникальные виды оружия, в том числе мачете-бумеранг, отрубающее противникам ноги и возвращающееся в руки владельца.
RUNNING WITH SCISSORS
pc cd-rom
© 2004 "Akella", © 2004 "Running With Scissors"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614
Akella

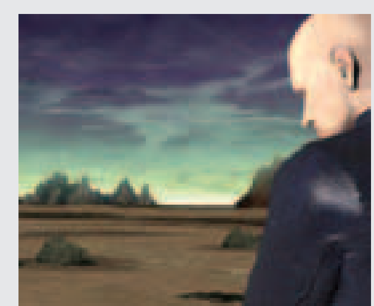
ИГРЫ МЕСЯЦА



HITMAN: CONTRACTS
Несмотря на то, что при всем желании в ***Hitman: Contracts*** нельзя найти ничего нового, она приятно удивляет. На этот раз – стилем исполнения. Нельзя сказать, что предыдущие части были какими-то особенно добродушными или оптимистичными, но Contracts переплюнула их все. Такого количества откровенного нуара мы не видели уже давно. Действительно мрачно.

MANHUNT
Кто-то скажет, что ***Manhunt*** заметили лишь потому, что в ней действительно много насилия. Не такого, как в других играх, а настоящего, можно сказать, единственно правильного. Мы не согласны. Manhunt действительно хороша: оригинальна, привлекательна и, конечно же, жестока. Можно не быть от нее в восторге, но уважать ее стоит.

ПЕРИМЕТР
Ну, что тут скажешь? ***«Периметр»*** ждали, ждали, еще немного ждали – и, наконец, дождались. Фанаты в восторге! Революция в жанре, пусть несколько камерная, но все же свершилась. Наконец-то вышла игра, внесшая что-то новое в закостенелый жанр стратегий в реальном времени. Вдвойне приятно, что эту игру сделали наши соотечественники.










РЕЦЕНЗИИ






СИСТЕМА ОЦЕНОК

Считать итоговую оценку как среднеарифметическое всех остальных – это скучно. Придумывать какие-то коэффициенты – долго и бессмысленно. Мы пошли другим путем, наши оценки – это больше чем результат математических операций! Что же они означают?

0 – 0.5

Какое-то программное недоразумение – его и игрой-то назвать можно лишь с большой натяжкой. Мы иногда публикуем рецензии на подобные «мегапроекты» – чисто поглумиться.

1.0 – 2.0

В такой игре вполне возможны хорошая графика или звук; может быть реализована какая-нибудь оригинальная идея... Но всепоглощающая кривизна всего остального ставит крест на любой попытке насладиться немногочисленными достоинствами подобной игры.

2.5 – 3.5

Халтура, но не совсем безнадежная. Если ты фанат серии, в которой вышла такая игра; или разработчика; или фильма, по лицензии к которому эта игра сделана... Или, может, тебя заперли в комнате с компьютером, где нет ничего другого... В общем, стиснув зубы, в это можно немного поиграть.

4.0 – 5.0

«Удовлетворительно». Ничего особенного, но и убожеством не поражает. Такая игра вполне может обосноваться на твоем винте на недельку-другую, удостоившись прохождения, а то и двух. Если же ты большой фанат жанра – то, возможно, она тебе даже сильно понравится.

5.5 – 6.5

Хорошая, качественная игра. Как правило, типичный представитель своего жанра. Таким играм зачастую не хватает стильности, или тщательности проработки, или смелости дизайнерских и геймплейных решений... Но они честно выполняют свою задачу – предоставляют увлекательное времяпрепровождение.

7.0 – 8.0

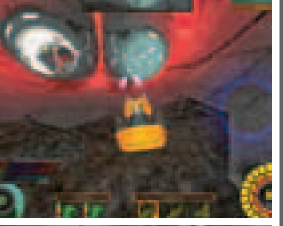
Отличная игра! Блестящая реализация превосходной концепции (пусть, возможно, и не слишком новой); оригинальные находки; тщательная проработка деталей – все как надо. Скорее всего, такую игру ты пройдешь не раз и не два.

8.5 – 9.5

Это нечто! Подобные игры легко остаются на винчестере годами. Это в них тщательно оттачиваются мультиплеерные навыки; это к ним делаются уровни и моды; это их проходят снова и снова, с нетерпением ожидая продолжения.

10.0

Игра, поражающая до глубины души. Игра, запоминающаяся на всю жизнь. Игра с большой буквы. Такие игры порождают сотни миллионов фанатов, толпы подражателей и иногда даже целые новые жанры. Такие игры обязан знать каждый уважающий себя геймер. Такие игры называются «шедеврами».



НАГРАДЫ

Особенно отличившиеся игры получают нашу награду «Золотой кулер» за заслуги перед индустрией и игроками. К лауреатам «Золотого кулера» стоит присмотреться внимательнее, а по возможности купить и пройти. Ты не пожалеешь!

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР PC

В каждом номере мы выбираем одну лучшую игру, которая получает звание «Игры месяца» (однако «игр месяца» может быть две, либо не быть вообще, в зависимости от ситуации). Им мы уделяем особое внимание: ты увидишь расширенную рецензию, многие мегабайты полезностей на диске, множество советов по прохождению, читкоды, секреты и массу других приятных вещей! «Игра месяца» – это то, что ни в коем случае нельзя пропускать!

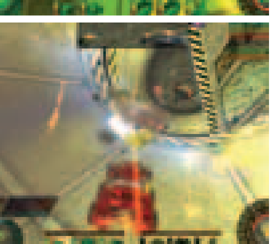



СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Мы не копируем заявленные разработчиками системные требования, потому что знаем, как они их пишут (словом – от балды)... Мы берем минимальную конфигурацию, при которой можно НОРМАЛЬНО играть, с плохой графикой, низким разрешением, но можно. Эту конфигурацию мы ставим в графу «ПОЙДЕТ». В графе «ПОЛЕТИТ» стоит конфигурация, которая позволит тебе насладиться всеми красотами игры, при этом не отвлекаясь на «тормоза».

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

В рецензиях, помимо нашей, есть две оценки сайта GameRankings.com. Средняя оценка считается из баллов, полученных игрой в прессе. Оценка читателей – результат их голосования на сайте. Мы даем наиболее точную оценку качества игры, ты легко можешь решить – стоит ее покупать или нет.



ПЕРИМЕТР

REBORN



ЖАНР ИГРЫ	Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ	Codemasters
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	1С
РАЗРАБОТЧИК	K-D Lab
ПОЙДЕТ	Процессор 1 GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, pixel shading)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2 GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Четыре
КОЛИЧЕСТВО CD	Три
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.games.1c.ru/perimeter

Территориальная война во всем своем великолепии. Го чистой воды.

Яростная битва с атакующей Скверной.

О КОМПАНИИ



■ Калининградская компания К-Д ЛАБ создана в 1995 году. Основу команды составила группа энтузиастов, во главе с Андреем «Кранк» Кузьминым на базе Калининградского госуниверситета. Команда выпустила такие оригинальные и известные проекты, как *Biprolex, Mobl, Вангеры, «Самогонки» и «Периметр»*. Основное достоинство игр от К-Д — оригинальность как психоделического содержания, так и новаторского исполнения.

Текст: Егор Просвирнин

Ты просыпаешься в *Dune 2*, ты просыпаешься в *Starcraft*, ты просыпаешься в *Warcraft.* Орки, ельфы (не опечатка!), космическая морская пехота, пехотинцы-ракетчики. Пустыни, леса, инопланетные миры. В нашей новой игре n+1 возможностей, что выгодно отличает ее от конкурентов!

Посмотрите на этот новый вид юнитов – разве не прелесть? Огромные картонные декорации с криво намалеванными лесочками-речками (вулканами, космическими пустынями) и картонными фигурами статистов (римских легионеров, солдат в военной форме, непонятных существ в чем-то сверкающем) на переднем плане заслоняют главное – до ужаса заезженную Концепцию, основы игрового процесса, которые не менялись уже тысячу лет. Шутка о том, что все современные стратегии реального времени являются, по сути, улучшенной и доработанной ***Dune 2*** – вовсе и не шутка. Цитаты, цитаты, кругом одни цитаты... Ткни пальцем в любую недавно вышедшую RTS – попадешь в заимствование, отсылку, аллюзию или откровенный плагиат.

Рецензии на новые RTS нынче можно писать так: две строчки меленького текста с описанием нововведений, а на оставшемся пространстве – воот такенная надпись «ВСЕ ОСТАЛЬНОЕ ВЫ УЖЕ ВИДЕЛИ!».

Но на сцене появляется ласково усмехающийся ***«Периметр»***. Разгоняя нетрезвых конкурентов дружескими пинками под зад, он достает метлу и, брезгливо морщась, очищает импровизированное культурное пространство от накопившихся за последнее десятилетие наслоений штампов и ярлыков. Летите, родные, в Гондурас, только там вас еще не видели! «Периметр» – он **действительно** другой, действительно новый, а не хорошо забытый старый. Feel the difference. Feel the force!

THE FUTURE IS COMING

Из чего же, из чего же, из чего же сделаны наши RTS-очки? Из ресурс-контроля, из юнит-менеджмента, из необходимости создавать сбалансированные тактические группы и много еще из чего. А в «Периметре» этого всего нет, вообще нет! Цирк уехал, клоуны разбежались, театр закрылся еще в прошлом тысячелетии, а нас всех уже давно и основательно тошнит. Изнывающим от мучительной саморефлексии RTS-адептам дали сильнодействующее, тонизирующее, вызывающее длительное привыкание лекарство. Глоток свежего воздуха в комнате, переполненной смердящими телами рабоче-крестьянских среднестатистических «стратегий». О чем начать говорить в первую очередь? Конечно же, о территориальной войне и терраформинге. Сладкие, очень сладкие штучки. Зависимость проста и понятна даже ребенку – чем больше территории под твоим контролем, тем больше энергии ты получаешь. Территория же попадает в твои алчные ручки после предварительно проведенного терраформинга – холмы спиливаются, долины засыпаются, все выравнивается. И все это за весьма разумное время.

Цирк уехал, клоуны разбежались, театр закрылся еще в прошлом тысячелетии, а нас всех уже давно и основательно тошнит

ФАКТЫ

5 трансформирующихся сквадов

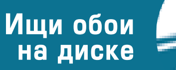
3 воющие между собой стороны

1 очень хитрый легат

12 видов сводящей с ума Скверны

■ Бессчетное количество возможных стратегий





Ищи обои на диске





■ Испуганный противник врубил свой «периметр» что есть мочи.





В динамике от переливающегося «периметра» глаз не оторвать.

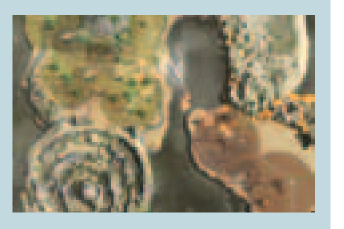
Посреди бедуинского лагеря пылится футуристическая гаубица – обычное дело!

Понятия «стратегически важная высота» или же «важный проход между горами» упраздняются по понятной причине. На этом, однако, прелести землекопания не заканчиваются – у врага существует тысяча и один способ (начиная от специальных подземных юнитов и заканчивая ковровыми бомбардировками), чтобы испохабить столь тщательно выглаженную спанжевую твердь. То есть, выровненная поверхность настолько важна (только на ней могут стоять здания), что одной из стратегий победы становится перепахивание вражеской территории вдоль и поперек. Более того, в великолепно-сумрачной кампании (о которой чуть ниже) существует несколько миссий, в которых твоей основной задачей становится как раз вспашка огорода неприятеля.

КРАТКИЙ СЛОВАРЬ ЛЕГАТА

ПСИХОСФЕРА
Субпространственное измерение, состоящее из миллиардов небольших изолированных миров, сформированных под воздействием разумной жизни на Земле. В этом пространстве отпечатались все значимые события, идеи, страхи и переживания, которые когда-либо владели умами масс или же отдельных выдающихся индивидуумов на протяжении всей истории человечества.

СПАНЖ-МИР (от англ. sponge – губка)
Изолированная стабильная территория в Психосфере. Структура Психосферы напоминает губку со стабильными мирами-полостями, погруженными в бурлящий Хаос, между которыми можно перемещаться через специально построенные порталы.



RULES OF ENGAGMENT

Впрочем, можно и не пахать – мы что, лошади что ли? Вместо этого рекомендуется заняться территориальной войной в лучших традициях одной древней восточной игры. Приблизив свои поместья и владения к вражескому оплоту, ты можешь выстроить специальные дальнобойные гаубицы, которые будут весело разносить на части враждебные постройки. Соль шутки в том, что тратить годы своей жизни на уничтожение каких-нибудь замков или крепостей с многими тысячами хит-



«Восточный» мир подвергается безжалостной трансформации во время ведения боевых действий.



Фрейм Возвратников во всем своем великолепии.



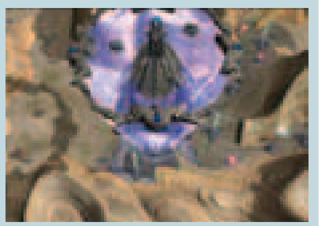


пойнтов совсем не придется – достаточно аннигилировать «ядра», которые являются центрами вражеской энергосистемы. После отключения электричества уцелевшие здания объявляются ничейными и подлежат немедленной прихватизации посредством подключения к своей энергосистеме. Остроты происходящему добавляет возможность в любой момент включить «периметр» – защитное поле, которое делает находящиеся под ним объекты полностью неуязвимыми к атакам с земли и воздуха (при этом «периметр» ест колоссальное количество энергии и постоянно включен быть не может). Но если нельзя атаковать сверху, то почему бы ни провести диверсию снизу? Тут в дело вступают твои верные сквады, которых может быть пять, но на деле чаще используются два-три. Каждый сквад состоит из определенного количества базовых юнитов трех типов (солдаты, офицеры и техники), которые по одному мышеклику превращаются хоть в бомбометалку летучую, хоть в подземную торпеду могучую. Прямо на поле боя ты можешь трансформировать один тип отрядов в другой. Превратить, скажем, отряд летающих «Фаэтонов», к которым на свидание пришло неприличное количество ракетниц, в отряд подземных буравчиков, способных закопаться в земные недра и продолжить подрывную деятельность на благо революции. Стандартное «Ой, Вань, мы ж с тобой огнеметчиков не захватили, все хана!» больше не работает – на поле боя кто угодно может стать чем угодно.

КРАТКИЙ СЛОВАРЬ ЛЕГАТА-2

СПАНЖ
Психоактивное вещество, из которого состоят Спанж-миры. Альтернативное пренебрежительное название спанжа: скам (от англ scum – накипь).

КОРИДОР
Устойчивый тоннель между мирами, через который можно осуществлять переход с одного мира на другой. На физическом уровне эта связь осуществляется с помощью Альфа- и Омега-Порталов, привязанных к конкретному миру. Переход через Коридор сопряжен с ощутимыми энергетическими затратами. Строительство порталов занимает годы.



ФРЕЙМ
Мобильный город-корабль. Вся цивилизация Исхода движется от мира к миру в этих огромных сооружениях. История Исхода – это история перемещений Фреймов по мирам и их взаимоотношений.



Сонмы ракет плетут устрашающую паутину боя.



Мультиплеерная карта – гигантская пицца.







Из-под земли в небеса и обратно за пару десятков секунд. Никаких спецспособностей и прочего кошмара юнит-менеджмента – ты командуешь на стратегическом уровне, выбирая вид войск и объект для атаки, а не подтираешь тягучие слюни каждому бойцу-дебилу. Учитывая, что 99% территории полностью проходимо для всех типов нано-солдат и офицеров, проблем с нахождением пути здесь вообще не существует. Ты царственным перстом указываешь обреченную на заклание жертву, а верные боевые роботы без промедления идут выполнять твой приказ. Ты думаешь над *стратегией*, а не над *тактикой*.

ДАЙТЕ «КУЛЕР», ДАЖЕ ДВА!

В принципе, всего вышеперечисленного уже должно хватить минимум на один «золотой кулер». А за описываемые ниже вещи редакция обязана выдать **К-Д ЛАБ** дополнительные наградные комплекты.

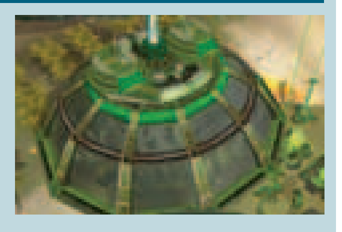
Итак, помимо острого как бритва геймплея, «Периметр» обладает еще и умопомрачительной вселенной с не менее умопомрачительным сюжетом. Если вкратце (хотя краткий пересказ основных событий напоминает попытку создать light-версию «Войны и мира»), то 9 гигантских городов-фреймов путешествуют по мирам, являющимися отображением человеческого сознания в поисках Земли Обетованной. Как и зачем они туда попали – смотри предысторию на сайте **www.exodist.net/pre**. На момент начала игры в строю остались только 7 фреймов. Часть из них решает продолжать Исход, часть хочет вернуться в Корневые Миры, еще часть объявляет себя Империей и сообщает, что им и здесь хорошо. Несмотря на различные намерения, всех их роднит одно – фанатизм, доходящий до безумства. Между этих трех огней мечется обладающий уникальными способностями полководец-Легат, за которого играешь ты. Схватка трех безумцев в безумных же мирах (смотри скриншоты) – один из лучших сюжетов, которые мне доводилось видеть. Все мрачно и жестоко, правых нет – есть лишь дорвавшиеся до власти сумасшедшие, распоряжающиеся сотнями тысяч

КРАТКИЙ СЛОВАРЬ ЛЕГАТА-3

ЦЕПЬ МИРОВ
Связанная с помощью Коридоров система миров, созданная Исходом.

ЗЕРО-СЛОЙ
Каждый спанж-мир имеет определенный уровень, на котором поверхность становится психо-нейтральной и пригодной для добычи энергии с помощью Ядер.

РЕАКЦИЯ ПСИХОСФЕРЫ
Природа спанж-миров такова, что они чутко реагируют на присутствие большого количества психически активных субъектов – людей. Само вещество, из которого состоят миры, периодически приобретает форму различных монстров и атакует «инородные» тела.



СКВЕРНА
Так религиозное сообщество Фреймов окрестило проявления Реакции Психосферы в знак того, что вся Цепь Миров рассматривается как Великое Чистилище для душ людей Исхода.


Добро пожаловать в Марсиад! На заднем плане мирно левитируют скалы.




Мультиплеер. «Фаэтоны» вашего покорного только что закопали в землю очередного неудачника.


Еще одно место для многопользовательских баталий.
Моей базе приходит очень печальный конец.

жизней. Постепенно, шаг за шагом, тебе открывают все больше и больше правды о том, что же происходит на самом деле. О сюжете можно рассказывать очень долго – зря что ли на диске с игрой лежит предыстория и целых шесть самостоятельных рассказов о мире игры (крайне рекомендую ознакомиться)?

RAZOR CUT

А что же с графикой? Это самый настоящий masterpiece, ни больше, ни меньше. Модели юнитов и зданий подчеркнуто просты – никаких излишеств и ненужных деталей, все максимально четко и функционально. Смотреть на четкие геометрические формы в разы приятнее, чем наблюдать осточертевшую скай-фай машинерию с лампочками и прочей мишурой. Спецэффекты на уровне – трудно удержаться от восторженного вопля, наблюдая атаку вражеской базы 20-тью летающими «Фаэтонами» – ракеты красочно взрываются и оставляют за собой красивые дымные следы. Включение «периметра» – отдельная песня, более всего он похож на огромный мыльный пузырь, выдутый каким-то шаловливым великаном, настолько красиво он переливается. Ко всему этому необходимо добавить красивейшие тени – пожалуй, это первая игра, в которой я сначала вижу плывущую по ландшафту тень «Шмеля», а уже потом замечаю и сам тяжелый бомбардировщик. И невменяемые, просто невменяемые ландшафты (смотри скриншоты, словами этого не передать).

«Периметр» – это свежо, оригинально, концептуально. «Периметр» – это отточенный геймплей, великолепная графика и чарующе-медитативная музыка. Это мощный сюжет и очень интересный мультиплеер. Это событие, историческая веха, после которой мир будут делить на «до Периметра» и «после Периметра». На твоих глазах свершается революция и установление нового стратегического порядка. Поучаствуешь?

PC

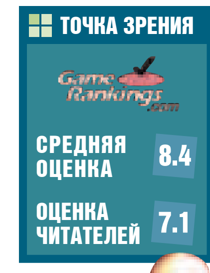
КРАТКИЙ СЛОВАРЬ ЛЕГАТА-4

СПИРИТЫ
Ученые-пророки, действующие на стыке науки и эзотерики. Внешне Спириты мало отличаются от людей, однако обладают уникальными парапсихическими особенностями.

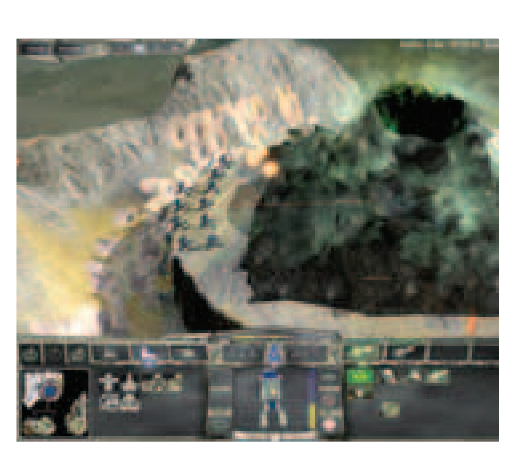
ТЕРРАФОРМИНГ
Процесс контролируемого изменения ландшафта под нужды людей. Эту задачу выполняют специальные машины, производимые и управляемые Фреймом, – Бригадиры.

СКВАД
Группа боевых роботов. Команды, переданные скваду, выполняются всеми его роботами синхронно. Сквад способен осуществлять нано-трансформации – преобразования одних типов роботов в другие прямо на поле боя.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ



СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	8.4
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	7.1



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 9.5
+ Одна из немногих игр, заставляющая учиться азам стратегии заново.
– Консервативно настроенные массы игру могут не понять совершенно.

ГРАФИКА 9.0
+ Стиль, доведенный до блеска. Безумие, доведенное до совершенства.
– Многим графика может показаться чересчур необычной и излишне простой.

ЗВУК И МУЗЫКА 9.5
+ Медитативные звуки музыки погружают в своеобразный транс. Прекрасная озвучка.
– Отдельные фразы озвучки Исхода чуть-чуть не дотягивают до общего уровня.

ДИЗАЙН 10.0
+ Многие уровни заставят тебя вздрогнуть и изумленно протереть глаза.
– Если долго смотреть на главное меню, то может закружиться голова.

УДОБСТВО 9.0
+ Все очень удобно и максимально быстро в освоении. 10 минут – и ты уже как дома.
– Плохая организация выхода из игры, отсутствие подробных всплывающих подсказок.

ИТОГО
Новая культурная твердыня, настоящий шедевр стратегического жанра.



9.0

HITMAN: CONTRACTS

УБИЙЦА ПО ВЫЗОВУ

ЖАНР ИГРЫ	Third Person Stealth Action
ИЗДАТЕЛЬ	Eidos
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Новый Диск
РАЗРАБОТЧИК	IO Interactive
ПОЙДЕТ	Процессор 1000MHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb, T&L, pixel shading)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2.0GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО CD	Два
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.hitmancontracts.com

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ ПУТЕВОДИТЕЛЬ PC # 7 (11), июль 2004

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР PC


Русский офицер в перекрестье русской снайперской винтовки. Как символично...


С легким паром!



О КОМПАНИИ

IO Interactive, ныне находящаяся в собственности Eidos Interactive, начала свой жизненный цикл в 1998 году. Первой игрой копенгагенской команды разработчиков была *Hitman: Codename 47*, за ней последовал сиквел *Silent Assassin*, ну и не так давно в свет вышла мятежная «проба пера» компании – *Freedom Fighters*, повествующая о том, как злые русские подмяли под себя весь земной шар.

Текст: Иван Закалинский

Этот человек – тень. Он мимолетное видение, исчезающее, стоит только перевести на него взгляд. Его облик ничем не выделяется среди сотен других людей, ежедневно спешащих по своим делам. Его истинное лицо можно увидеть только за несколько секунд до смерти. Потому что он и есть – Смерть, провожатый в мир мертвых. Codename 47 – вот имя того, чью судьбу уже третий раз вкладывают в наши руки разработчики знаменитой серии игр о наемном убийце.

Главное отличие новой серии в том, что на этот раз события будут разворачиваться не в настоящем, более того, даже не в реальности – нам откроется мрачный и обильно покрытый кровью мир воспоминаний главного героя, воспоминаний о его прошлых контрактах. На некоторые из них мы встречали ссылки в предыдущих играх серии, еще несколько нам доводилось исследовать в ***Hitman: Codename 47***, но благодаря ощутимой переработке уже виденных уровней прохождение сиквела не повторяет оригинал.

ЧЕРЕЗ ПЕРЕКРЕСТЬЕ ПРИЦЕЛА

Со времен ***Hitman 2*** игровой процесс практически не изменился. По-прежнему, стараемся не попадаться на глаза врагам, тихо крадемся за их спинами, чтобы в нужный момент накинуть на шею удавку, тщательно прячем следы своей деятельности в пустых комнатах и других шкафах и испытываем все тот же кайф от осознания того, какие же мы незаметные и скрытные. Медленно проделываем осторожный путь до своей цели, тихо прекращаем ее жизненный цикл и невидимой тенью уходим.

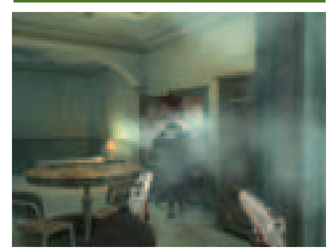
Тут сразу сделаю оговорку: вся игра легко проходится методом огня и меча. Берем в руки пушку помощнее и пробиваем себе дорогу к цели. В третьей части разработчики еще больше упростили этот способ игры. Но я все же надеюсь, что тебе ближе скрытность и изящество, не допускающее излишнего количества трупов за спиной.

МЕСТА ЭКЗЕКУЦИИ

Над картами разработчики проделали неплохую работу: помимо внешней красоты, они хорошенько продумали баланс прохождения. Несмотря на видимую сложность некоторых уровней, надо просто подобрать ключик к каждой из здешних миссий-загадок. Чтобы игроку было проще находить такие «ключики», создатели игры поместили на электронную карту специальные значки, обозначающие «интересные места». Неоднозначное решение: с одной стороны, избавляет от необходимости сотни раз переигрывать один и тот же уровень, а с другой – чересчур упрощает задачу миссии. Пользоваться подсказками или нет – дело каждого игрока в отдельности.

Места путешествий главного героя все также разбросаны по всему миру: мы пройдем по заснеженной секретной базе в Сибири, по освещенным ярким неоном улицам Токио, будем красться среди зеленых кустарников Англии и пробирать-

УБИВАТЬ СЛОЖНО?



Всего в *Hitman: Contracts* существует три уровня сложности: средний, тяжелый и ОЧЕНЬ тяжелый. Главное различие между ними – количество сохранений на уровень, устойчивость врагов к выстрелам главного героя и их меткость. Если на Normal ничего не стоит проложить себе кровавую дорогу к концу уровня тупой огневой силой, то на Professional после первого же твоего косого взгляда на охранника тебя нашпигуют свинцом так быстро, что даже вздохнуть не успеешь. Плюс на этой сложности отсутствуют специальные подсказки на игровой карте, да и сейвиться посреди миссии запрещено. Есть и компромисс между двумя этими крайностями – уровень Expert.

Мы путешествуем в воспоминаниях серьезно раненного убийцы, который был искусственно выведен для одной лишь цели в жизни



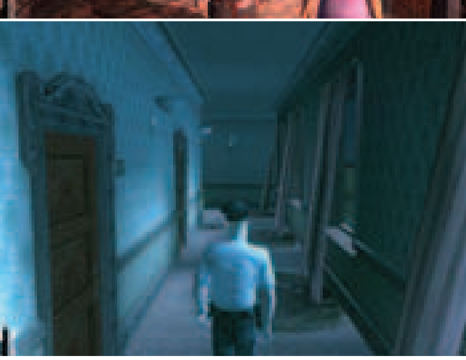
В полиции скажу, что они оба поскользнулись и ударились головой о кафель.



Работа аркадника: два пистолета, вид от первого лица и куча трупов на полу.





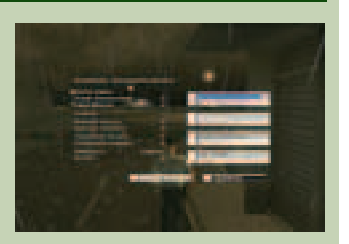


ся коридорами оккупированного бандой байкеров завода. Миссии тоже отличаются разнообразием: начиная с простых убийств и заканчивая кражей биологического оружия или взрывом жизненно важного объекта. Для каждого уровня существует несколько вариантов прохождения: все они одинаково интересны и эффективны, выбор исключительно за игроком: ты предпочитаешь отравить свою цель, застрелить ее во время похода в туалет или просто, подкравшись сзади, набросить удавку? Как хочешь, игра предоставляет большую степень свободы.

Эту свободу не способны ограничить даже враги. Интеллект этих парней со времен предыдущей части изменился не очень сильно – они старательно изображают из себя бдительных стражей, столь же подозрительно рассматривают проходящего мимо них игрока, пускай и переодетого в снятую с трупа одежду охранника, и все также глупо ведут себя во время перестрелок. Но мы ведь условились, что до них доводить дело не будем? В целом, главную свою задачу – не давать главному герою расслабиться – охранники выполняют. Плюс в их поведении внесен ряд полезных изменений: например, враги научились распознавать вид оружия, который находится в руке у переодетого главного героя. Так что не стоит ходить со снайперской винтовкой в форме охранника, табельным оружием которого является «Узи».

SILENT ASSASSIN

Из второй части, помимо всего прочего, в *Contracts* перешла рейтинговая система, оценивающая насколько «грязно» игрок прошел уровень. Настоящим киллерам, не убившим ни одного охранника, не поднявшим ни одной тревоги и выпустившим максимум одну пулю, да и ту в голову своей главной цели, присваивается звание Silent Assassin и выдается секретное оружие. Среди образцов таких «бонусов» – позолоченный обрез (совсем как в *Mafia*), различные пистолеты с возможностью стрельбы из двух сразу и оснащенные глушителями мощные пушки. Но главный бонус – это ощущение собственного превосходства перед лежащей у ног игры. Очень советую.



АРСЕНАЛ

С оружием у Хитмена как обычно, то есть все нормально: пистолеты, автоматы, снайперские

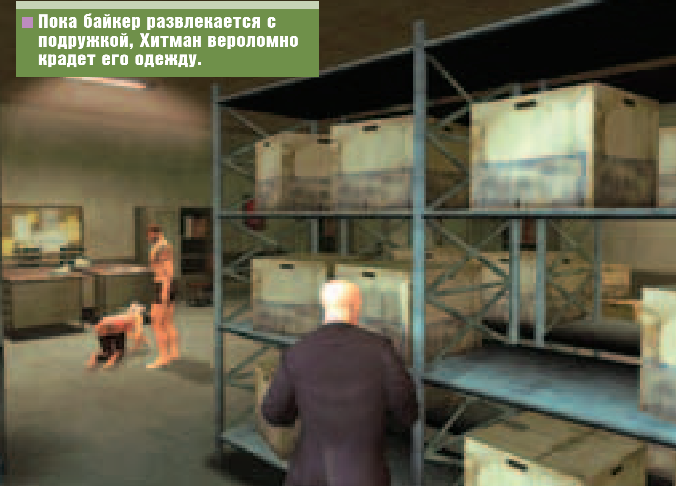


Нет, за инопланетян играть не будем, просто на этом уровне есть возможность подцепить дозу радиации.

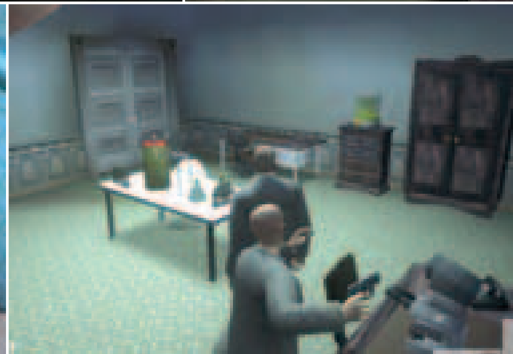


Лаборатория по выведению Хитманов.


Памятная фотография с любимой игрушкой.


Пока байкер развлекается с подружкой, Хитман вероломно крадет его одежду.





ФАКТЫ

12 миссий

8 из которых – римейки уровней первой части

1 пуля в живот Хитмана стала поводом для игры

7 сохранений на уровень на средней сложности

3 способа прохождения уровня в среднем

1 выстрел на миссию – почерк профессионала



винтовки – любой каприз по желанию игрока. Плюс для особо изощренных и осторожных убийц в конце каждого уровня припасены секретные виды оружия (см. врезку). Однако большую часть времени ты будешь пользоваться оружием ближнего боя: упомянутой уже удавкой, шприцом с транквилизатором, крюком для подвешивания мяса (пригодится на фетиш-вечеринке владельца крупнейшей в городе бойни) и даже подушкой. Кроме того, главный герой снабжен биноклем и прибором ночного видения, однако лично я этими вещицами практически не пользовался.

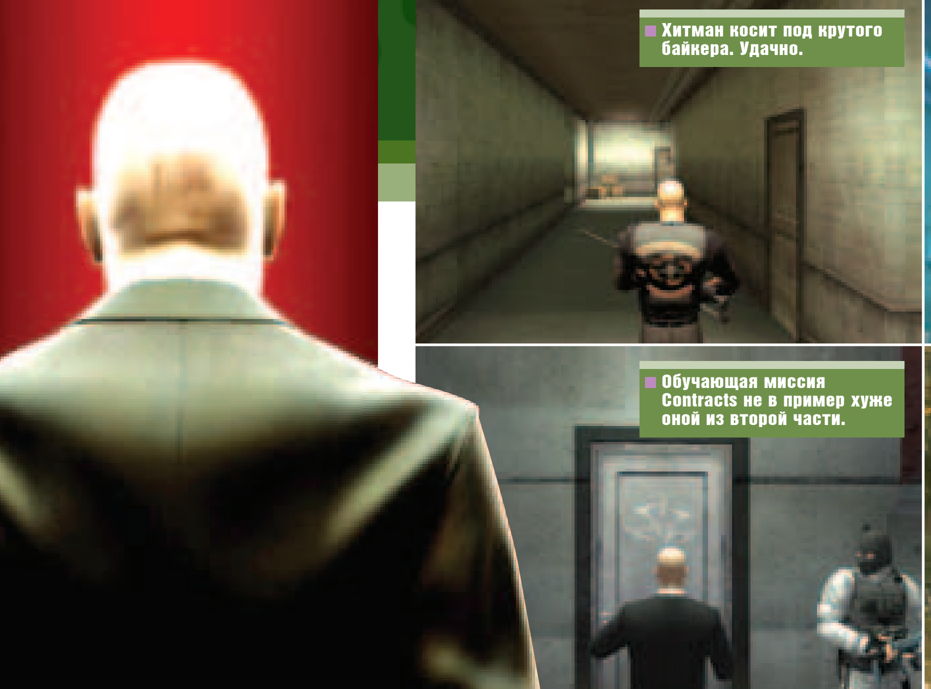
NOIR

Нельзя не упомянуть стиль игры, с одной стороны представляющий собой логическое развитие общей атмосферы игр серии, а с другой – нечто новое, обусловленное сюжетом. Мы путешествуем в воспоминаниях серьезно раненного убийцы, который был искусственно выведен для одной лишь цели в жизни. Но все же он остается человеком – и разум, воспользовавшись моментом, проводит Хитмана по закоулкам его темной души, обнажая прошлые грехи.

Вся игра легко проходится методом огня и меча. Берем в руки пушку помощнее и пробиваем себе дорогу к цели


Миссия в Англии: дорогой виски, шелковый охотничий костюм и пьяные гости в комплекте.


Мясной король – новое лицо «Гербалайфа».



Хитман косит под крутого байкера. Удачно.

Обучающая миссия Contracts не в пример хуже оной из второй части.



Лысым убийцам тоже на стриптиз посмотреть приятно.



Архитектура уровней заслуживает уважения.

Отсюда и вечная ночь почти на всех уровнях, и постоянно идущий дождь, и вообще мрачная атмосфера смерти и увядания. Загляни на праздник к Мясному барону, происходящий на бойне: одетые в смокинги и кожаные маски мужчины сопровождают затянутых в черную кожу женщин по залитым кровью животных коридорам. В воздухе так и чувствуется запах порока. Или пройдем в центр Токио, где встречаются два представителя разных кланов Якудзы. Серые люди, бесцельно бредущие сквозь заваленные мусором подворотни. Грязь и дождь, темнота и смерть – эти мотивы на протяжении игры тебе встретятся не раз. Именно такими остались в памяти бессердечного убийцы его прошлые дела, бестелесными призраками стоящие рядом с ним на пороге смерти.

ТОТ САМЫЙ ДВИЖОК

К сожалению, со времен второй части игры движок практически не изменился. Разве что разработчики добавили ряд довольно симпатичных эффектов, вроде размытия предметов, находящихся на расстоянии, и более правдоподобной отрисовки естественных осадков. К сожалению, общего, не сильно позитивного впечатления припарки не исправляют. Моделям не хватает полигонов, анимация персонажей либо чересчур дерганая, либо неестественная, либо просто отсутствует. Текстуры со времен второй части четче не стали, разве что «кукольная» физика мертвых тел все также грамотно вписывается в игровой процесс: забавно наблюдать, как главный герой тащит за ногу труп очередного врага, задевающий конечностями все выступы уровня, а затем скидывает его в канализационный люк. Со звуком тоже проблемы – часть событий просто не озвучена, еще части не хватает хорошего уровня громкости, ну а в оставшиеся звуки просто трудно поверить. На неплохом уровне озвучка – в зависимости от места прохождения миссии меняется язык, на котором будут разговаривать враги. Учитывая что на русском они болтали без акцента, можно надеяться, что и для представителей других народов разработчики подобрали носителей языка. Музыка неплохая – начиная с главного меню и заканчивая внутриигровыми динамичными композициями. **Джеспер Кид** (Jesper Kyd) поработал на славу. Если подвести итог, то ***Hitman: Contracts*** – логическое продолжение второй части, в меру сложное, в меру аркадное, но еще дальше ушедшее от первой игры серии. Симпатичное stealth-развлечение, не столь блистательное, как ***Splinter Cell***, но и не совсем провальное.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 7.0
+ Старый-добрый игровой процесс классической серии жанра stealth action.
– Практически нет нововведений, малая продолжительность прохождения.

ГРАФИКА 7.0
+ Интересные спецэффекты, отличная работа над внешним видом уровней.
– Все-таки движку уже два года. Видно по анимации, моделям и текстурам.

ЗВУК И МУЗЫКА 6.0
+ Музыкальное оформление на уровне, качественная озвучка персонажей.
– Большая часть других звуковых эффектов оставляет желать лучшего.

ДИЗАЙН 9.0
+ Прекрасно переданная атмосфера смерти, ожившего прошлого и мрака в душе.
– В целостно созданном игровом мире не так просто найти огрехи. Я не смог.

УДОБСТВО 8.0
+ Образцово-показательная карта, относительная простота управления.
– Некоторые проблемы с выбором возможных действий и предметов инвентаря.

ИТОГО

Вторая часть серии с новыми уровнями. На полноценный сиквел не тянет.

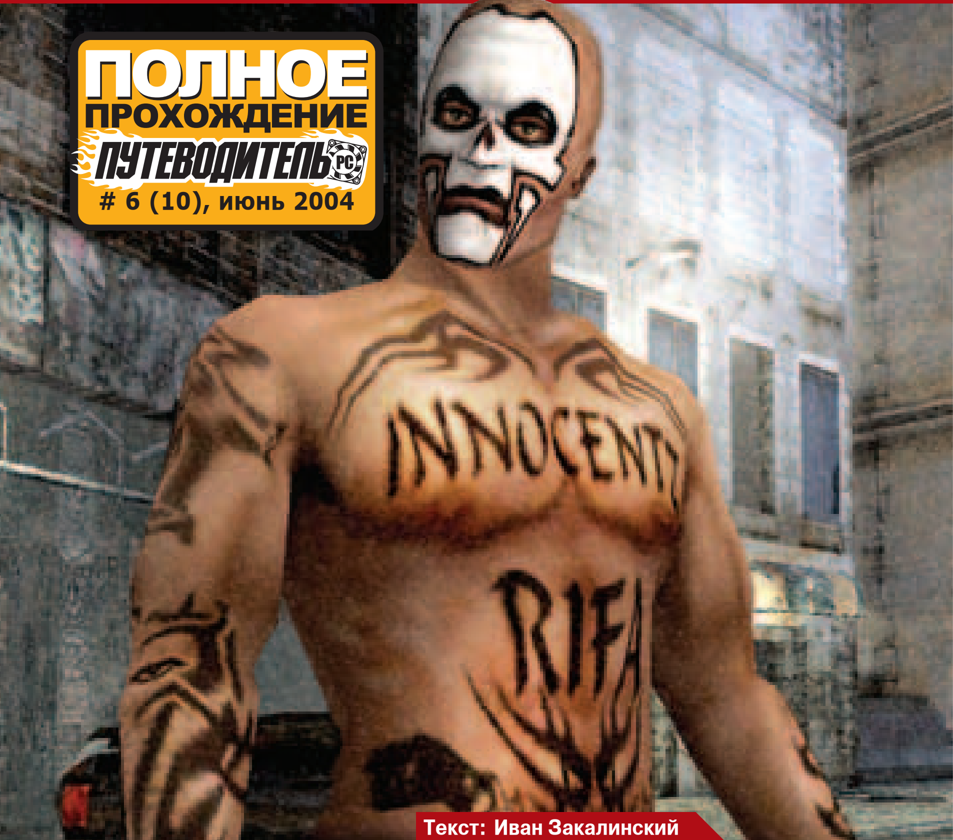


7.5

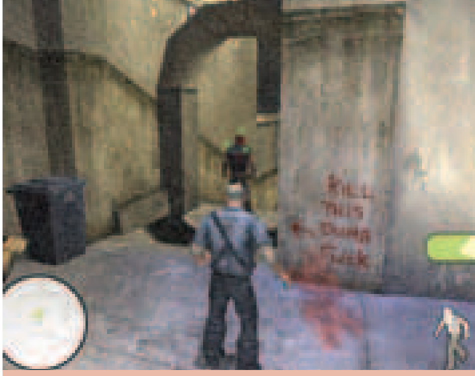


MANHUNT

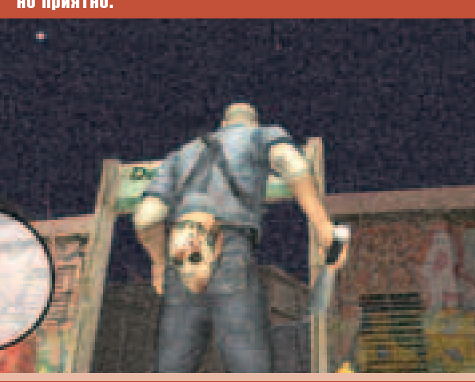
«ПОСЛЕДНИЙ ГЕРОЙ» В СТИЛЕ SNUFF



Текст: Иван Закалинский



Наша первая жертва в игре. Подстава, конечно, но приятно.



Отрезанная голова отлично подходит в качестве приманки для других жертв.

ЖАНР ИГРЫ	Third Person Stealth Shooter
ИЗДАТЕЛЬ	Rockstar
РАЗРАБОТЧИК	Rockstar North
ПОЙДЕТ	Процессор 1.4MHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb, T&L, pixel shading)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1.8GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО CD	Три
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.rockstargames.com/manhunt/main.html

Нам обещали жутко кровавую и жестокую игру, консольную версию которой изъяли из продажи в одних странах мира и под страхом смерти запретили продавать лицам несовершеннолетнего возраста в других. Rockstar North готовилась в очередной раз поднять планку дозволенного на рынке игр для PC. А мы все это время с интересом ждали неоднозначный проект, по скандальности не имеющий пока что аналогов в индустрии. И вот мы, наконец, встречаем *Manhunt*, покрытого свежепролитой кровью и пахнущего человеческими болью и страхом.

Главный герой Manhunt столь же противоречив, сколь противоречива сама игра. С одной стороны **Джеймса Эрла Кэша** (James Earl Cash) приговорили к смертной казни явно не просто так. С другой – вместо заслуженного вечного отдыха после инъекции яда, преступник оказывается участником жестокого телешоу, в котором вынужден убивать, чтобы спасти свою жизнь и обрести свободу. Заправляет на шоу некий злой гений Старкуэвер (Starkweather), бросающий нашего героя в самые мрачные закоулки города Карцер (Carcer City). В этих самых закоулках свою жертву ищут охотники из числа наиболее бесчеловечных банд этой обители порока и смерти. Жертва, как ты уже догадался, – это ты сам, так что научись сливаться с тенью и бесшумно подкрадываться к противнику со спины. Будь уверен – эти навыки тебе пригодятся в святом деле спасения своей шкуры.

ГДЕ ЗДЕСЬ СУТЬ?

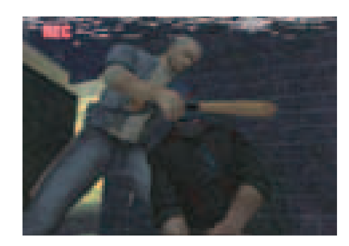
Неплохой зачин, как считаешь? Дальше все еще интересней: наш герой – обычный человек, который не способен принимать на грудь очереди из автоматов и спокойно переносить удары ножом. Даже в простом кулачном бою максимум, на что он способен, – это завалить безоружного противника. Но сила его не в этом. Он умеет оставаться незаметным для врага в тени, почти бесшумно ступать за его беззащитной спиной, а потом убивать. Убивать так, чтобы зрители телешоу были в восторге от крови, фонтанами хлещущей на экран, от предсмертных хрипов и криков врага, от дьявольского разнообразия способов прекращения жизненного цикла человеческого существа. Отсюда и игровой процесс игры, который мы много раз уже видели в других проектах жанра stealth-action. Тишина и скрытное передвижение по уровню, боязнь ступить на так громко хрустящий под ногами гравий и стук сердца в ушах при побеге от сумасшедших с мясницкими тесаками.

Наш герой – обычный человек, который не способен принимать на грудь очереди из автоматов и спокойно переносить удары ножом



О КОМПАНИИ

■ Rockstar North – команда разработчиков из Шотландии, до приобретения ее компанией Rockstar называвшаяся DMA Design. На заре своей карьеры прославилась серией игр *Lemmings*, ну а в современном игровом мире занимает почетное место создателя легендарной *Grand Theft Auto III* и ее продолжения, *Vice City*.





СМЕРТЬ, СМЕРТЬ И ЕЩЕ РАЗ СМЕРТЬ

Отличительные особенности игры вылезают наружу при первом же убийстве. Главный герой подкрадывается со спины к врагу, например, с осколком стекла в руках, чтобы совершить свое грязное дело. Чем больше времени производится подготовка, тем более жестко, кроваво и бесчеловечно будет прекращена жизнь противника. Всего существует три степени жестокости экзекуции. В случае со стеклом «легкой смертью» будет втыкание его в горло жертвы, «убийством средней руки» считается смерть от нескольких ударов осколком в живот, ну а самая жестокая смерть наступит от трех глубоких проникающих ран в лицо. Выглядит не очень лицеприятно, хотя и не настолько омерзительно, чтобы игрока стошнило после первого же раза.

Разнообразие способов внушает уважение – этому способствует большое количество оружия, прежде всего ближнего боя: фомки, ножи, удавки, бейсбольные биты, есть даже серп и молот. И для каждого из них существует три способа применения. В общей сложности количество вариантов скучать не позволит. А когда все же начинает немного надоедать, разработчики услужливо предлагают нам огнестрельное оружие: начиная со слабеньких пистолетов и заканчивая убийственной штурмовой винтовкой. Именно с приходом оружия игра теряет львиную долю своих stealth-элементов и начинает тестировать, насколько быстро мы сможем находить прицелом головы врагов и нажимать на спусковой крючок. Да, здесь действительно придется быть максимально метким – обеспокоенные выстрелами враги начинают бегать толпами, так что даже способность Кэша стрелять, высунувшись из-за угла, не поможет против пятерых маньяков сра-

ФАКТЫ

4 сейвпойнта в среднем на уровне

20 основных миссий

4 секретных уровня

1 достойный главного героя противник

2 кошмарно трудных момента

■ сотни метров заляпанной кровью видеопленки



СОХРАНЕНИЕ ДУШИ

Как в любом консольном проекте, в *Manhunt* наблюдаются проблемы с системой сохранения. Записываться можно только в строго определенных местах, которые, как водится, расположены на большом расстоянии друг от друга. С одной стороны – это серьезная головная боль, поскольку между двумя чекпойнтами часто лежит далеко не один сложный участок уровня. С другой – доходя до очередной висящей над полом видеокассеты, обозначающей сейвпойнт, испытываешь несказанное облегчение и ощущение собственного превосходства. Кроме того, разработчики с умом подошли к расстановке чекпойнтов, так что очень уж больших нареканий местная система сохранений не вызывает.





■ Поверь мне, в динамике все еще хуже.

■ Та самая миссия по спасению членов семьи.

■ Мини-игра с краном проходится исключительно с пятого раза.

■ Главный герой отпиливает врагу голову.

БОНУСЫ



■ Тем, кто сможет заработать на особо кровавых убийствах максимальное количество очков, разработчики откроют довольно занятные наброски персонажей игры, а для самых кровожадных припасено 4 секретных локации.

зу. Как раз во второй половине игры начинает стремительней течь по жилам адреналин, именно здесь она ощутимо преображается и показывает себя совсем с другой стороны.

АДРЕСА БОЙНИ

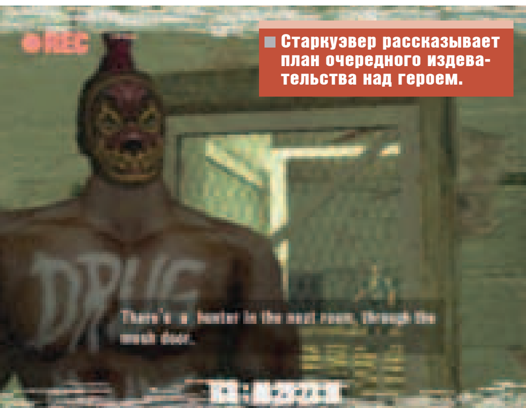
Здешние локации сложно назвать оригинальными. Перед нами все «золотые» места любого города: свалка, кладбище, трущобы, тюрьма и сумасшедший дом для преступников. Другое дело, на каком уровне все это выполнено и как грамотно расставлены враги, скриптовые сценки и очередные выходки Старкуэвера, который заставляет нас то гоняться с тесаком за переодетым в зайца несчастным, то спасать от верной смерти своих родственников или алкаша. Даже во второй половине, когда кровавое шоу выходит из-под контроля его организатора, интерес к игре не пропадает. Окрыленные чувством того, что месть уже близко, мы помогаем выжить репортеру, который собирает материал, способный засадить весь темный синдикат создателей snuff-фильмов, убиваем главного охотничьего пса Старкуэвера и штурмуем прекрасно охраняемый особняк мерзавца. Отдельное спасибо хочется сказать за последних двух боссов. При сражении с первым у меня на полном серьезе дрожали руки, ну а второго убивать просто-напросто интересно. Не часто такое встретишь сегодня в играх.

МЯСО ДЛЯ НОЖЕЙ

Выбор охотников на человека в этой игре достаточно широкий: присутствуют и озверевшие банды скинхедов, и захватившие дурдом сумасшедшие, и местный спецназ, оснащенный самым современным оружием и средствами связи. Несмотря на это, искусственный интеллект игры всегда несложно перехитрить, вовремя убе-

Искусственный интеллект игры всегда несложно перехитрить, вовремя убежав из-под пуль и спрятавшись в тени

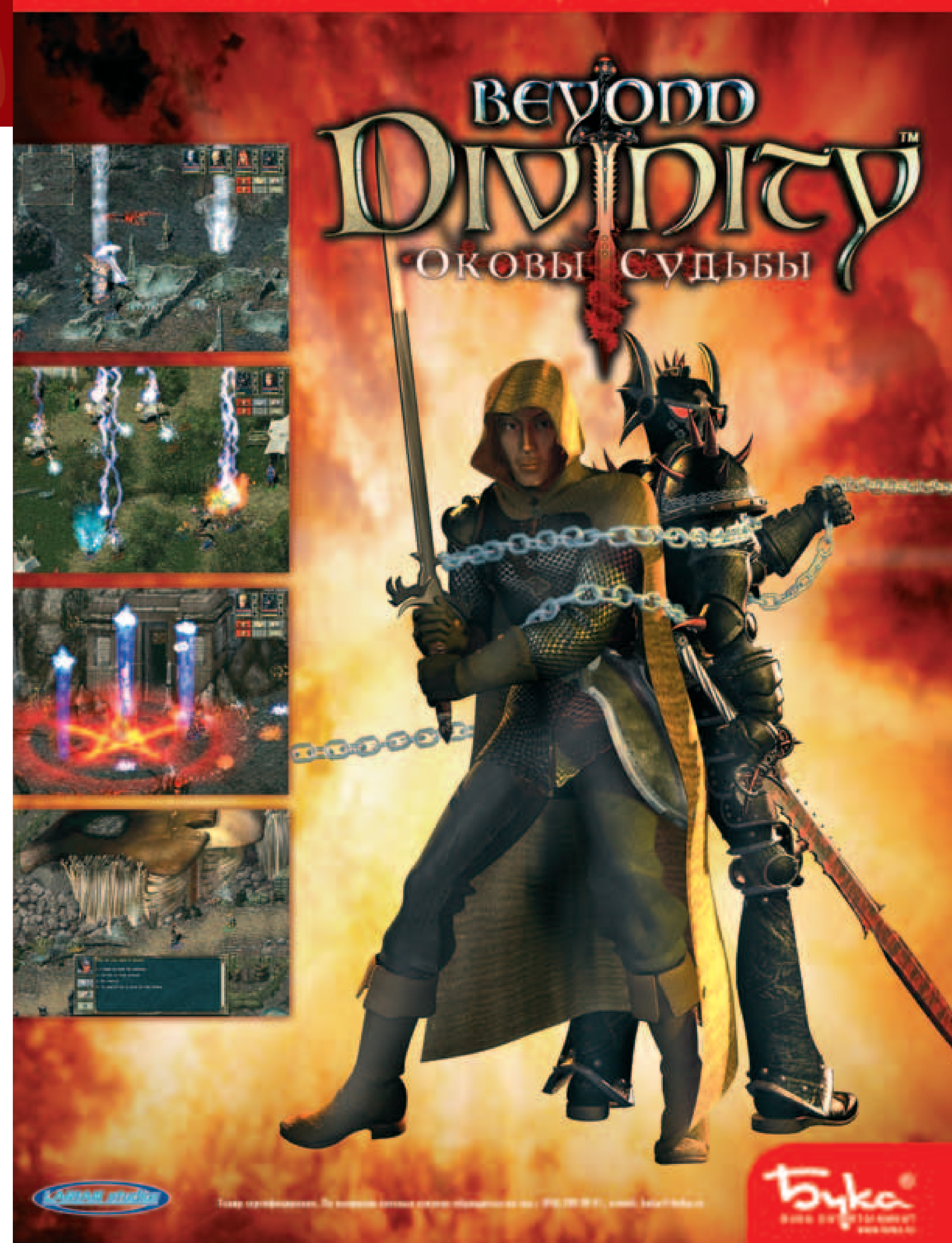




■ Старкуэвер рассказывает план очередного издевательства над героем.



Вселенная Divine Divinity... 20 лет спустя





Джек, почему у тебя отвалилась голова?!



Ты думал, серпом он будет косить рожь?

МАМА, ПО ТЕЛЕКУ КРУТЯТ НАСТОЯЩИЕ УБИЙСТВА!

Для создания эффекта телетрансляции разработчики применили занятные фильтры изображения. На протяжении всей игры по экрану ползают зернистые помехи, как при плохом сигнале с антенны, а во время очередного убийства камера занимает наиболее выгодную позицию, сцена подсвечивается невидимыми прожекторами, и весь экран покрывается еще большими помехами и рябью, которые, однако, не мешают в деталях рассмотреть экзекуцию очередного несчастного. Надо признать, крайне грамотное решение разработчиков, способствующее максимально глубокому погружению в сумасшедший мир игры.





жав из-под пуль и спрятавшись в тени. Верная тактика «делай ноги» не работает только в только случае, если противник заметил, как ты прячешься в темном уголке или у него есть фонарь. Вот этих гениальных изобретений охотников на скрытных убийц действительно стоит бояться. А в остальном процесс уничтожения довольно однообразен: привлекаем к своей персоне, находящейся в тени, внимание врага, ждем, когда он повернется к нам спиной, а потом убиваем его с максимальной жестокостью. Повторить нужное количество раз. На бумаге выглядит скучно, на деле – гораздо веселее, можешь мне поверить.

КАЧЕСТВО ЗАПИСИ

В качестве движка для игры Rockstar использовала уже сотню раз проверенный каркас от ***GTA 3***. Но, глядя на то, как переменилась игра, начинаешь уважать разработчиков: все модельки обзавелись кучей полигонов, текстуры обрели завидную четкость, анимация стала правдоподобней. Отлично проделана работа со светом: действие игры происходит ночью, но это не значит, что происходящее на экране превращается в серое месиво, от одного взгляда на которое хочется удавиться. Нет, у ночи, оказывается, очень много оттенков – и почти все из них сполна использованы художниками. Хотя по внешнему виду игры с легкостью можно определить ее консольное прошлое, она все равно умудряется радовать взор.

О звуке сказать можно только одно: практически шедевр. Озвучивание персонажей, звуковое сопровождение событий – все на очень высоком уровне. Это просто надо слышать.

ЗАНИМАТЕЛЬНОЕ ВЫЖИВАНИЕ НЕ ДЛЯ САМЫХ МАЛЕНЬКИХ

Будь в этой игре только жесточайшие сцены убийства и насилия – она все равно произвела бы большой эффект на игровую общественность и продалась бы серьезными тиражами. Но у нее есть еще и достойный игровой процесс – в меру оригинальный, сложный и интересный. Обязательно стоит попробовать. Только ради Бога, не давайте это чудовище тем, кому меньше хотя бы четырнадцати.



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ — 8.0
+ На твердую пятерку выполненная комбинация stealth и action элементов.
– Время от времени игровой процесс начинает ощутимо отдавать скукой.

ГРАФИКА — 7.0
+ Отличная работа со старым движком, занятные графические решения.
– Иногда движок отчетливо дает знать о своем внушительном возрасте.

ЗВУК И МУЗЫКА — 9.0
+ Шикарная озвучка, большое разнообразие звуков, замечательное качество.
– Музыка могла бы быть несколько ярче, в остальном нареканий никаких.

ДИЗАЙН — 9.0
+ Практически безупречно выдержанная атмосфера жестокости и насилия.
– Местами чересчур натуралистичное исполнение. Определенно не для детей.

УДОБСТВО — 8.0
+ Удобный радар, простое в освоении управление, все наглядно и доходчиво.
– Почти без нареканий, разве что иногда персонаж не слушается управления.

ИТОГО

Настоящая игра для взрослых. Жестоко, сложно, но по-настоящему интересно.



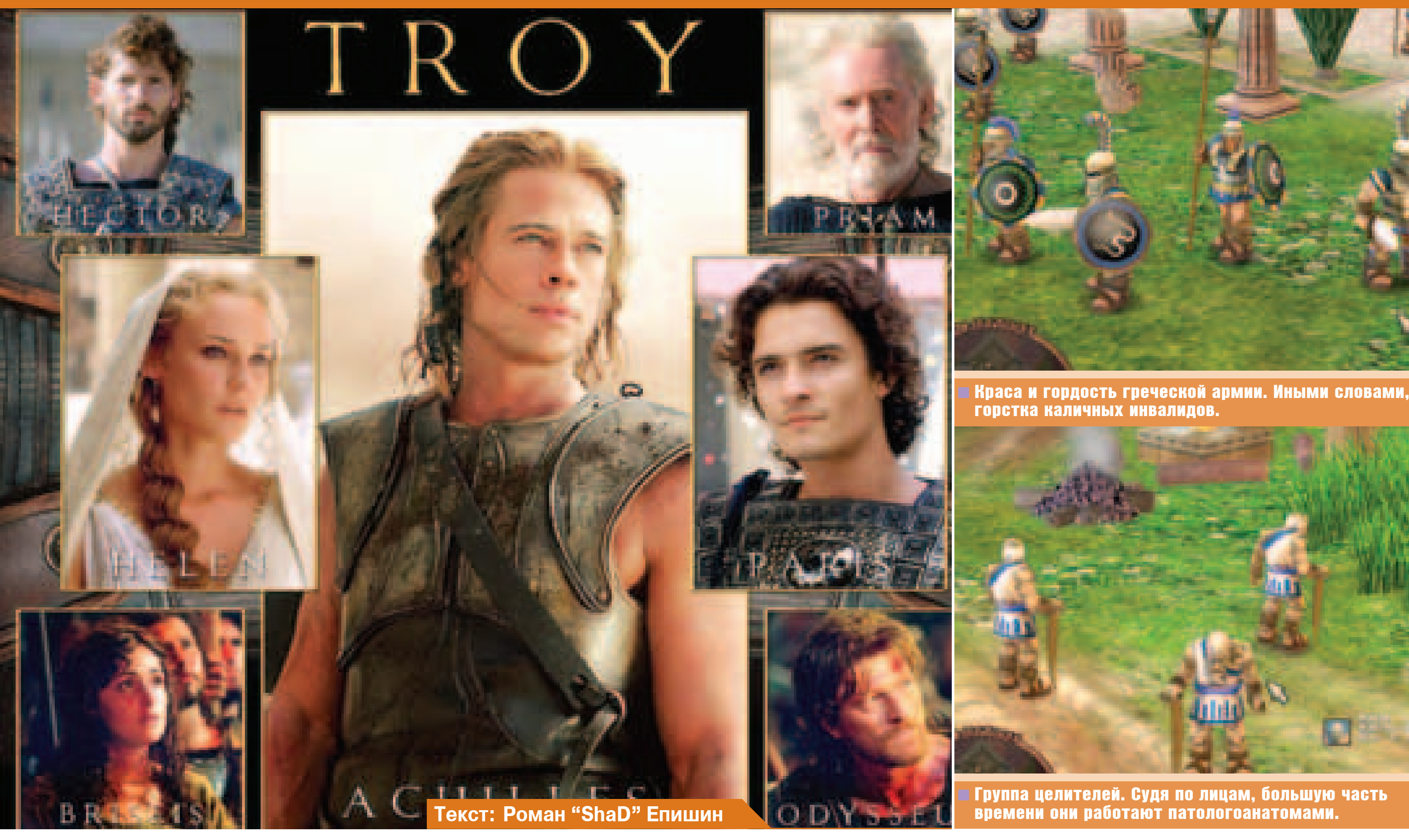
8.0



"Нападайте тогда, когда враг неподготовлен; появляйтесь там, где он этого не ожидает."
Сун Цзу «Искусство Войны»
GROUND CONTROL II
ОПЕРАЦИЯ «ИСХОД»
Тактика боя, - и ничего лишнего
Беспрецедентные спецэффекты
Полностью на русском языке
ПОЛНОСТЬЮ
НА
РУССКОМ ЯЗЫКЕ
Локализация и дистрибуция - компания «Софт Клаб», Москва, 1-й Хвостов пер., д. 11 А, офис 211; тел. (095) 232 6952; e-mail: sales@softclub.ru
"Один из самых вероятных претендентов на звание "игры года"
PC Zone
"С нетерпением ждем финальной версии стратегического суперхита"
PC Gamer
MASSIVE ENTERTAINMENT
SIERRA
PC CD-ROM

BATTLE FOR TROY

ТРОЯНСКОЕ НЕДОРАЗУМЕНИЕ



Краса и гордость греческой армии. Иными словами, горстка калечных инвалидов.

Группа целителей. Судя по лицам, большую часть времени они работают патологоанатомами.

Текст: Роман "ShaD" Епишин

ЖАНР ИГРЫ	Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ	ValuSoft
РАЗРАБОТЧИК	Zono
ПОЙДЕТ	Процессор 500MHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (16Mb, T&L)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1.5GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb, T&L)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО CD	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.valusoft.com/products/troy.html

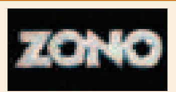
Женщины, вне всяких сомнений, существа необыкновенные. Один их взгляд может осчастливить или убить. Одно их слово может вселить безграничную веру в себя или повергнуть в глубокую депрессию. Их присутствие может украсить любую компанию или послужить поводом для кровавой драки.

Драки длиною в десять лет... Троянская война, разразившаяся около 1260 года до н.э. между греками и Троей, началась именно из-за женщины – так гласят предания. Царевич Парис, влекомый пылающей страстью, в лучших традициях далекого от Трои Кавказа умыкнул Елену. Прекрасную Елену, жену спартанского царя Менелая. Великий вождь, естественно, не стерпел обиды. Поставив на уши и флот, и пехоту, он, в компании микенского царя, а по совместительству своего брата Агамемнона, отплыл к Трое. В итоге начавшаяся из-за девушки буря продлилась десять кровопролитных лет, за которые девушка-то уже и девушкой быть перестала – годы берут свое. ***Battle for Troy*** предлагает нам принять участие в прекрасном сказании. Жаль только, все величественно красивое в игре одной сюжетной завязкой и исчерпывается...

ЧТО Ж ТЫ СТРАШНАЯ ТАКАЯ?

Нас встречают цветные пейзажи и аляповатые разноцветные юниты. Общей стилистикой напоминает ***Warcraft III: The Reign of Chaos*** и ***Lords of Everquest***. Правда, неподражаемого шарма первого и даже попытки воссоздать такой шарм последнего наш пациент лишен. Вместо этого Battle for Troy напирает на стилизованность окружения. В каждом сантиметре игрового пространства чувствуется, как до посинения тужились разработчики, пытаясь передать атмосферу Древней Эллады. Не получилось. Что послужило причиной столь печального исхода? Трудно сказать. Возможно, ядовитая вторичность, так и сочащаяся из игры. В Battle for Troy нет ни одного пикселя, ни одного звука и ни одной идеи, не встречавшихся ранее в жанре RTS. Более того, многие проповедуемые студией Zono принципы уже вышли из употребления как безнадежно устаревшие! Чтобы сделать процесс строительства базы интересным, а битвы по схеме «у кого больше – тот и прав» – увлекательными, нужно, как минимум, родиться ***Warcraft'ом***. Увы, Battle for Troy – это Battle for Troy, и строить казармы, конюшни и прочие сортирообразные сооружения мы будем с той же тоской, что и три-четы-

В Battle for Troy нет ни одного пикселя, ни одного звука и ни одной идеи, не встречавшихся ранее в жанре RTS



О КОМПАНИИ

Как ни странно, студия Zono была основана еще в 1991 году и до сих пор чувствует себя прекрасно. Правда, особо прославиться за это время она не успела. Более того, *Battle for Troy* – уже вторая неудача разработчиков на поприще псевдоисторических RTS. Первой стала *History Channel's Crusades: Quest for Power*.





ре года назад. Хотя в игре нет шахт! Равно как нет никаких ресурсов, кроме золота. Для пополнения казны твоим юнитам необходимо покорять разбросанные по карте деревеньки, которые будут приносить стабильный доход. Скажешь: вот она, оригинальность! Такого не было ни в одном Warcraft. Верно, зато было в ***Command & Conquer: Generals***, ***Warrior Kings*** и еще добром десятке RTS. Впрочем, есть в Battle for Troy и альтернативные способы разбогатеть. В худших традициях дикой аркадности, карта изобилует услужливо разбросанными россыпями золотых монет, а то и целыми пузатыми амфорами, до отказа набитыми драгоценностями. Наконец, вожделенные у.е. выливаются из поверженных неприятелей.

Чем больше монет тебе удастся скопить, тем больше криворуких инвалидов выйдет из бараков. Говоришь, нуждаешься в воинах, а не в инвалидах? Увы, мы здесь не в сказке. Дизайн юнитов – явный претендент на звание второй причины смерти только-только родившейся игрушки. При ближайшем рассмотрении у всех без исключения греческих и троянских солдат вскрываются необъяснимые увечья. У целителей стабильно выпучен правый глаз, а копейщики ходят с таким выражением лица, как будто чудом пережили сажание на кол. В целом все бойцы непропорциональны и вызывают в памяти названия целого ряда очень неприятных болезней, не к статье будет сказано. Короче, карикатурностью изображения напоминают ***Freedom Force***, что совершенно не вяжется с идеей великой Троянской войны. Все вышесказанное одинаково применимо как к рядовым солдатам, так и к героям. А ты думал без них обойдется? Греческий эпос под завязку набит героическими личностями, в одной только Троянской войне

ФАКТЫ

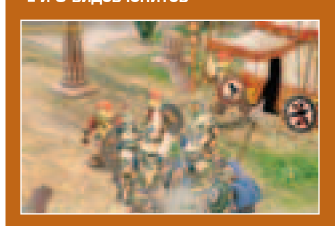
2 сюжетных кампании: за спартанцев и троянцев

8 неимоверно скучных миссий в каждой кампании

100000 воинов выступило против Трои по «Иллиаде»

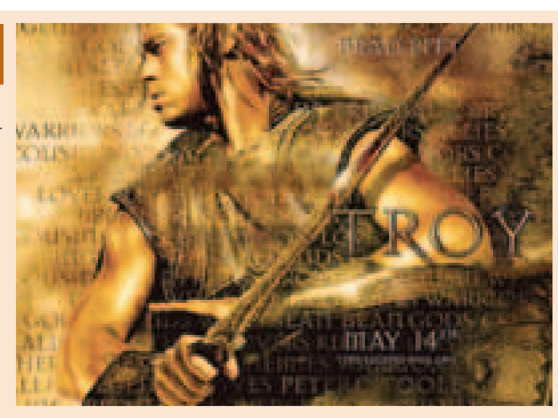
25 бойцов – максимальная численность войска в игре

1 бесконечный ресурс – золото – и 9 видов юнитов



ТРОНСКАЯ ХИТРОСТЬ

ValuSoft сделала хитрый ход конем, выпустив *Battle for Troy* практически одновременно с дебютом нашумевшего фильма «Троя». Конечно, в игре нет колоритного образа Брэда Питта. Нет там и его голоса, равно как нет эпических, захватывающих дух сражений, драматичных эпизодов, героических подвигов и атмосферы великой войны. В Battle for Troy вообще много чего нет. Но задумается ли об этом среднестатистический покупатель, пребывая в легком восторге после похода в кинотеатр? Вряд ли. А значит цель издателя – заработать немножко денег – будет достигнута. В этом вся сущность игры: коммерческая пустышка, красочный насос для выкачивания у.е.





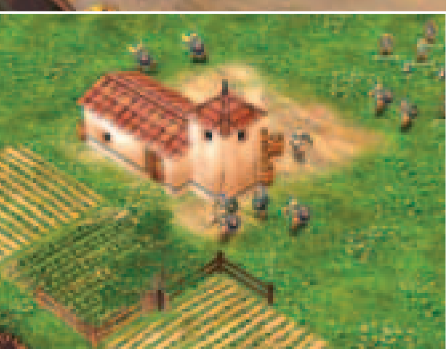
Типичный городок-налогоплательщик. Генерирует 300 золотых в минуту и увеличивает скорость исцеления воинов.



С тех пор, как импорт пива сократился, подобные стычки у местного пивного ларька – обычное дело.


Каждый из набитых золотом горшков – размером с человека, но содержит жалкие 15 монет...


Последняя палатка врага пала, но горстка охранников плененного Ахилла мужественно продолжает неравный бой.






ЭТО сидело на одном из зданий.

ДВА БРАТА-АКРОБАТА


Battle for Troy практически ничем не отличается от *History Channel's Crusades: Quest for Power*, другого «шедевра» Zono. Горстки неказистых юнитов все также тупо месят друг друга. Скучно, вторично, неинтересно.

«засветились» Ахилл, целых два Аякса, Агамемнон, Одиссей, Гектор, Главк. Не мудрено, что несколько таких знаковых персонажей нашли пристанище в Battle for Troy. От аналогичных героев того же Warcraft III эти накачанные ребята ничем не отличаются. Ну, разве что поглупее будут.

ЗЕМЛЯ НЕПУГАНЫХ ИДИОТОВ

Интеллект юнитов в точности соответствует их внешнему виду: головой бойцы нездоровы так же, как телом. Страдают ли они нарколепсией, даунизмом или и тем, и другим сразу – науке точно не известно, но ведут себя отвратительно. Давно ли ты видел, чтобы воины на марше «цеплялись» за камни, деревья и прочие неожиданно вырастающие на пути препятствия? Я, например, давненько, и не видел бы еще столько же. Ан нет, Battle for Troy настойчиво предлагает насладиться грустным зрелищем. Заметив пару вражеских солдат, не торопись натравливать на них полтора десятка своих головорезов. Действуя толпой, они постоянно мешают друг другу, всем корпусом ловят вражеские удары и лишь изредка успевают ответить. Нервные клетки от таких сцен вымирают легионами. Между тем, система построений в игре отсутствует как класс, да и бесформенную толпу юниты организуют крайне неохотно. С большим удовольствием они растягиваются по карте, как будто стараясь максимально разведать местность по пути к цели. Разумеется, набредают на вражеские города и села, героически склеивают ласты, а мы тем временем готовим в бараках очередную партию имбецилов. Насколько увлекателен такой геймплей – ре-

У целителей стабильно выпучен правый глаз, а копейщики ходят с таким выражением лица, как будто чудом пережили сажание на кол




Шатер на площади – отнюдь не бродячий цирк или лавка оружейника. Так в игре выглядят казармы.





Несмотря на то, что Троянская война – это 10 лет осады, в игре штурм и защита крепостей не на первом месте.



Присутствие героя вдохновляет воинов. Вдохновленные солдаты подсвечиваются...гхм...голубым...

шай сам. Мне лишь остается добавить, что разнообразием миссий тебя порадует какая угодно игра, но только не это троянское недоразумение. Убей того, найди сего, отбери то-то, захвати это-то. При таком раскладе сценаристы могли бы вообще не утруждать себя написанием лаконичных инструкций. Для подавляющего большинства заданий достаточно брифинга, вроде «отправляйся в место, отмеченное на карте желтым квадратиком, и всех там убей». Дешево и очень сердито. Правда, тогда режим кампаний стал бы не только по сути, но даже внешне неотличим от баталий на «случайных картах».

Кстати, в Battle for Troy нет мультиплеера. Да, друг мой, зрение тебя не подводит, здесь действительно написано «нет мультиплеера». А еще здесь написано, что сохраняться в кампании можно лишь между миссиями! Почему? Неисповедимы пути Господни...

ТРОЯНСКАЯ КОБЫЛА

Кровопролитная Троянская война длилась десять лет, но ее исход решила не сила оружия, а коварная хитрость. Осаждающие попали за стены города, спрятавшись в огромной деревянной лошади, преподнесенной троянцам якобы в знак примирения. Battle for Troy очень смахивает на эту лошадь. Пребывая под впечатлением от зрелищной «Трои», громогласно заявившей о себе в российских кинотеатрах, ты идешь в магазин и покупаешь Battle for Troy. Запрятанное в яркую коробочку удовольствие обходится сравнительно недорого – 20 долларов. Ты, предвкушая часы удовольствий, радостно летишь домой. Игра устанавливается, и с экрана, как из троянского коня, на тебя вываливается вся ее предательская сущность. С криками, которым позавидует дикий кабан в свой брачный период, на игрока выплескиваются толпы уродливых юнитов. Не отстает от них и скудный сценарий со скучными миссиями, и едва поспевают всякие несуразности, вроде запрета на сохранения и многопользовательскую игру. Геймер, будь бдителен! Не поддавайся сладостному пению разработчиков, ибо они подобны Сиренам.

СТАРИКАМ ВЕЗДЕ У НАС ПОЧЕТ

Напропалую копируя принципы геймплея, разработчики не могли обойти вниманием ветеранский вопрос. У каждого бойца есть условный дневничок, где скрупулезно ведется учет поверженных противников. Чем больше трупов на совести солдата, тем опытнее он считается, тем выше его ранг. «Старики», как положено, более живучи и сильнее в атаке. К тому же, ветераны обретают некоторые уникальные умения. Скажем, опытный лучник может угостить неприятеля зажженной стрелой. Иными словами, тертый боец приближается к статусу героя. Эти парни тоже крепки здоровьем и тяжелы на руку. А то и на взгляд! Агенор расшвыривает врагов как заправский джедай.



ТОЧКА ЗРЕНИЯ



СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 5.0

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 4.1



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4.0

+ Неказистые человечки в античных латах забавно тычут друг друга копьями.
− Жуткое однообразие и вторичность, как следствие – смертельная тоска.

ГРАФИКА 7.0

+ Юниты неплохо детализированы, плавно и правдоподобно анимированы.
− Ни куст, ни травинка, ни деревце никогда не шелохнутся от дыхания ветра.

ЗВУК И МУЗЫКА 6.0

+ Звук и музыку можно терпеть, не боясь при этом окончить дни в психушке.
− Вопли воинов достойны диких животных, нежели солдат античных армий.

ДИЗАЙН 6.0

+ Чувствуются потуги выдержать античный стиль, плюсик за старательность.
− Аляповатость в привязке к историческому сюжету совершенно не смотрится.

УДОБСТВО 6.0

+ Управление идентично другим RTS, а потому до безобразия интуитивно.
− Нет формаций, да и вообще, руководишь ты стадом овец, а не войском.

ИТОГО

Прячась в тени кинобрата, игра стремится к тебе в дом. Скорей захлопни двери!



4.0

CRUSADER KINGS

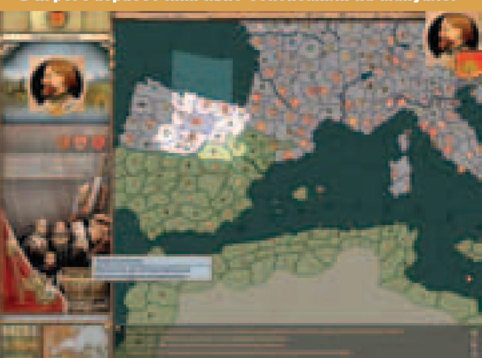
В СЕМЬЕ НЕ БЕЗ УРОДА



Текст: Константин Иванов



Это информационное окно первым встретится тебе в игре. Разработчики явно сэкономили на мануале.



Классика цвета: белое – христианство, нежно зеленое – ислам.

ЖАНР ИГРЫ	Real-Time Grand Strategy
ИЗДАТЕЛЬ	Paradox Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	snowball.ru / 1С
РАЗРАБОТЧИК	Paradox Entertainment
ПОЙДЕТ	Процессор 450MHz, 128Mb RAM
ПОЛЕТИТ	Процессор 1000MHz, 256Mb RAM
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До восьми
КОЛИЧЕСТВО CD	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.paradoxplaza.com/crusaderkings

Если среднестатистический геймер (это тот, кто любит в *NFS* погонять, да в *Quake* «покилять») случайно запустит игру наподобие *Crusader Kings*, то рука его сразу потянется к кнопке "exit". Такой продукт радует лишь небольшое число фанатов, для которых настольная стратегия – необъятный мир сражений и завоеваний, куда можно погрузиться глубоко и надолго. Почесав седые затылки, мы решили не обходить игру стороной (индустрия и так редко балует поклонников вышеназванного жанра) и смело погрузиться в дремучее Средневековье.

ЧТО НОВЕНЬКОГО?

Crusader Kings – не что иное, как представитель линейки настольных стратегий (***Europa Universalis I/II, Victoria, Hearts of Iron***) от компании **Paradox Entertainment**. Но теперь ты играешь не за страну, а за династию, еще точнее – за ее представителей. Действо разворачивается в Средние века, в период с 1066 г. (завоевание Англии Вильгельмом Завоевателем) по 1453 г. (взятие турками Константинополя и окончание Столетней войны). Сие значит, что мы автоматически получаем все прелести означенного периода: интриги сеньоров и вассалов, крестовые походы, борьбу за инвеституру и прочее.

И ЖНЕЦ, И ОТЕЦ

В начале игры выбираем монарха своей династии или ее ветви – короля (King), герцога (Duke) или графа (Count). Он обладает четырьмя основными навыками, коими являются: военное умение, дипломатия, способность к интриге и умение управлять. Управлять, замечу, не столько армией, сколько многочисленными родственниками. К примеру, нужно выдать всех дочек удачно замуж, а непутевого сына направить на путь истинный, выбрав ему образование: военное, светское или религиозное. Каждый путь имеет свои плюсы, поскольку развивает определенные параметры персонажа. Хотите великого стратега («Добро пожаловать в армию, сынок!») – да ради Бога. Но не обессудьте, если вместо умелого военачальника из него воспитают тупого солдафона, умеющего только орать: «Вперед, мои солдаты! Умрем за Короля!».

Но, прежде всего, нужно самому вырасти и сформировать себя. При этом необходимо чтить (на людях) все заповеди Христовы. Так, если будет возможность соблазнить дамочку из своего окружения, то сделай это тихо, тогда через девять месяцев появится ребеночек-бастард. А коли тебя на грехе поймают – будь готов к клейму порочного сластолюбца, и не

Если не сколотишь себе суперимперию под вертикалью личной власти, то и на сверхдоходы рассчитывать не сможешь

О КОМПАНИИ

■ Paradox Entertainment – шведская компания, выполняющая как функции разработчика, так и издающая игры. Скорее всего имя этой конторы знакомо тебе всвязи с названиями таких глобальных исторических стратегий как Europa Universalis I/II, Victoria, Hearts of Iron.



видать тебе знатной жены и ее имения как своих ушей.
Вот так в военной, казалось бы, игре много времени уходит на дела сугубо семейные. Помимо поиска богатой супруги – процесс очень занимательный, но иногда утомляющий, поскольку опций, выдающих хоть какую-то информацию о наличии невест/женихов подходящего возраста нет в принципе, приходится в поте лица «серфить» по всем вельможам и их родне – и воспитания отпрысков нужно позаботиться о земле. Нет, не о приусадебном участке в шесть соток, а о небольшом (для начала) графстве. И тут наши взоры обращаются на земли соседей.

ВАССАЛ ТЫ МНЕ?

Важная часть игры – это феодальные отношения. Если ты не сколотишь себе суперимперию, которая будет находиться исключительно под вертикалью личной власти, то и на сверхдоходы рассчитывать не сможешь. Максимальный размер надела, выделенного в личное пользование, определяется титулом и хозяйственными способностями монарха. Лишние провинции сильно снижают эффективность управления всеми остальными волостями. Следовательно, земли приходится раздавать верным вассалам в пользование, за что те станут платить в казну скромную ежемесячную подать и сдавать напрокат свое войско во время развязанной тобой войны.
Верен тебе вассал или нет, можно посмотреть, кликнув на принадлежащий ему герб. Не удивляйся, если подопечный не очень-то тобой и доволен. Не надо было давить налоговой и отправлять на многочисленные зачистки его подданных. У тебя есть шанс исправиться (передвинуть ползунки в соответствующем меню на минимум), иначе вассал неминуемо взбунтуется и отделится вместе со своим доменом.

ФАКТЫ

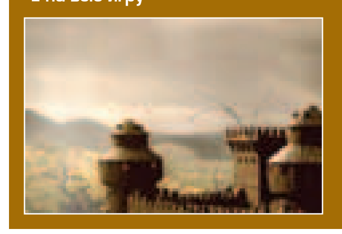
387 лет исторической эпохи

1000 исторических персонажей, включая Александра Невского

14 характеристик каждого персонажа

3 ветви сценария согласно трем Крестовым походам

1 видеоролик на всю игру



ВЕСЬ МИР У НАШИХ НОГ

Карта мира в Crusader Kings ограничена европейской территорией, простирающейся примерно до Урала, включает часть Ирана и Аравийский полуостров, а также Северную Африку. Таким образом, земель у нас значительно меньше, чем в Europa Universalis II, но это не означает, что играть легче. Возомнить себя прадедом Наполеона и завоевать весь имеющийся мир нереально даже самым хардкордным игрокам ввиду низкой эффективности управления. К тому же не стоит забывать про предательство вассалов, глупость родственников, несговорчивость иноземных правителей. Приходится довольствоваться малым и, подминая четверть Европы, считать себя великим Повелителем. А кому было легко? В Средние-то века...





■ Если наплодил много деток – можешь считать себя монархом.



■ Женитьба на красотке – лишний повод содрать деньги с вассалов.

Добавление нового титула к богатой коллекции поднимет престиж.

Убил брата своего – получи клеймо на всю жизнь. И это гораздо страшнее, чем переспать с чужой женой.

ЗНАЙ НАШИХ



В создании Crusader Kings принимали участие российские разработчики из студии snowball.ru. Над дизайном игры трудился Борис Пузицкий. В команду программистов вошли Сергей Рожков и Дмитрий Потапов. Графику представляли Михаил Колбасников и Юлия Николаева.

МЫ МИРНЫЕ ЛЮДИ

В игре присутствуют технологии трех типов – военные, прикладные и культурные. Изюминка состоит в том, что, какое бы направление исследований ты ни выбирал, они все равно будут идти по случайному принципу. Технологии могут появиться у тебя или распространиться из соседних провинций. Кроме того, все, что будет изобретено согласно твоему плану, появится ТОЛЬКО в столичной провинции, откуда новшество расползется по соседним землям.

Экономика в игре находится на второстепенных ролях. Ты получаешь доходы в виде налогов со своих доменов и вассалов, а также с врагов по «мирным» договорам. Тратить кровные можно только двумя путями – на войну или на строительство построек в провинциях. Поскольку в Средние века человечество придумало не так много типов зданий, сооружений, производств и т.п., то не удивляйся тому, что за пару десятилетий ты построишь все, что только было возможно, и деньги девать будет просто некуда. К несчастью, опции подкупа населения, раздачи монет вассалам, устройства у себя турнира или хотя бы дарения подарков соседним правителям разработчики просто не предусмотрели! Видимо, проблему коррупции тогда успешно решали путем сожжения на кострах инквизиции и через отрубание конечностей.

И это, к величайшему сожалению, все, что можно сделать мирным путем. Нам нельзя даже предложить союз, не говоря уже о совершении союзнических операций против иноверцев. И это в игре про Средневековье, когда на союзах было выстроено практически все! По-моему, даже фанаты на этой ноте могут разочароваться.

Перемещать свою армию можно везде, без каких-либо препятствий и сложностей со снабжением и возражений соседей




Крестоносцы с иноверцами не мирятся! Даже за деньги.


Шалом в Иерусалим, милорд.

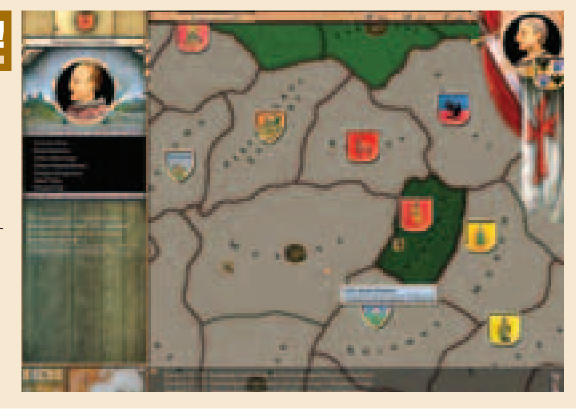
РЫЦАРЮ ВОЙНА – МАТЬ РОДНА

Ну, пока ты, дорогой читатель, не впал в полное отчаяние, поговорим о любимых рыцарских занятий – войне и грабеже. Хотя разговор будет неприятным. Сразу скажу, что игроку, любящему сложную, многоходовую игру, в Crusader Kings делать нечего, ибо военный интеллект в игре не просто туп, а туп просто ужасающе. Можно собрать армию из королевских подразделений, войск вассалов и пойти на врага – а компьютер своих вассалов практически не зовет, полагаясь лишь на королевских воинов. Выходит, великое государство можно задавить войском вдесятеро меньшего потенциала.

Перемещать свою армию можно ВЕЗДЕ без каких либо препятствий и сложностей со снабжением. И никаких возражений со стороны соседей! Войска могут годами осаждать крепость, при этом ни один солдат не умрет и не отправится в самоволку. Грабить провинции неприятеля можно, только взяв основной город, так что тактики «шевоше» на получается! Родов войск великое множество, а в чем их особенность, кроме циферок – показателей атаки/защиты, непонятно. А в остальном – все на уровне Europa Universalis II. Быстрые продвижения, долгие осады столиц и полкарты в твоем распоряжении в случае удачных манипуляций.

КАРТОГРАФА НА МЫЛО!

Если ты не был законченным двоечником по истории, то карта Руси тебя неприятно удивит. Мало того, что Рязань граничит прямо с Новгород-Северским и соприкасается с Черниговом, а Москва и Коломна почему-то уехали к западу от Рязани. Вязьма расположилась к северу от Смоленска, который, в свою очередь, граничит с Первопрестольной. А как вам Можайск – столица Черемисов, что восточнее Нижнего Новгорода? Мы едем отрывать руки картографам из компании Paradox Entertainment, а тебе остается уповать лишь на локализацию. Добрые дядьки из компании Snowball Interactive вернут очертания Державы на свои места, иначе и быть не может.



ЖДЕМ НАШИХ

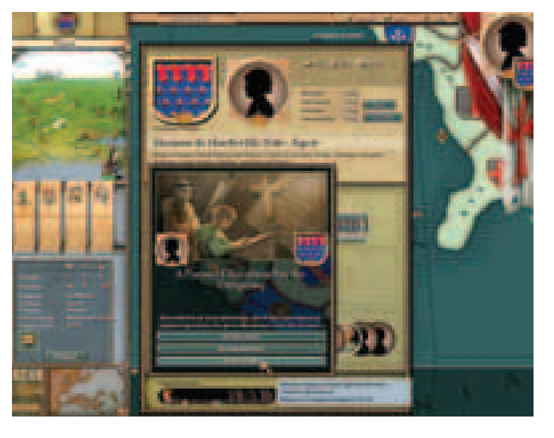
По нашим наблюдениям, компания Paradox Entertainment всегда делала игры, начинать которые было неблагодарным занятием вплоть до появления патча 1.05-1.07. В Crusader Kings чувствуется знакомая сыроватость. Многочисленные недочеты, баги и недоработки сильно мешают получить от игры хоть какое-то удовольствие. Будем надеяться, что масса ошибок будет исправлена, а мы, в локализованной версии от **snowball.ru** под названием ***«Крестоносцы»***, получим доработанную игру, да еще с интересным сценарием для русских кампаний.

И все же, даже при лучшем стечении обстоятельств, Crusader Kings уже не станет удачным представителем жанра. Создатели сделали из своего детища того самого неумного солдафона вместо великого стратега.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ



СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	8.1
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	7.0



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 3.0
+ Любителей настольных стратегий игра затянет.
– Череда свадеб без кровопролитных сражений навеет скуку.

ГРАФИКА 5.0
+ Поддержка разрешения экрана 1024x768, 16-битный цвет.
– Не выделяется среди других настольных стратегий.

ЗВУК И МУЗЫКА 7.0
+ Классическая музыка создает атмосферу.
– Звуковых эффектов мало. Многие звуки взяты из других проектов.

ДИЗАЙН 6.0
+ Многообразие локаций, понятная архитектура уровней.
– В некоторых пещерах темень; не грех добавить открытых пространств.

УДОБСТВО 3.0
+ Любители настольных стратегий разберутся во всем быстро.
– Но даже они могут запутаться в местном меню.

ИТОГО

Продукт исключительно для самых преданных фанатов.



4.0

UEFA EURO 2004

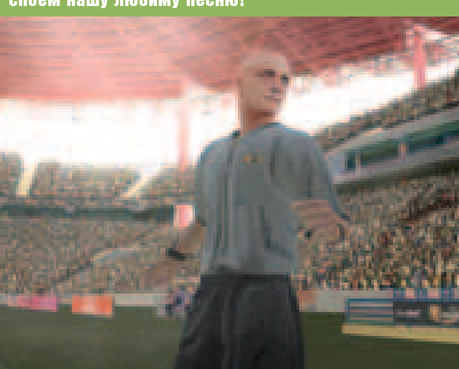
ВИРТУАЛЬНОЕ ЧЕМПИОНСТВО



Текст: Даниил Леви



Возьмемся за руки друзья, возьмемся за руки и споем нашу любиму песню!



Да, вот он – неповторимо ужасный Коллина. Уже боишься? Не бойся – сегодня он добрый.

ЖАНР ИГРЫ	Sport
ИЗДАТЕЛЬ	Electronic Arts
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	SoftClub
РАЗРАБОТЧИК	EA Canada
ПОЙДЕТ	Процессор 700Mhz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1.5Ghz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один/два
КОЛИЧЕСТВО CD	Два
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.easports.com/games/euro2004/pccd.jsp

Давно запущенный конвейер, имя которому Electronic Arts, продолжает работать на полную, штампуя один спортивный симулятор за другим. С момента выхода *FIFA 2004* прошло не так уж и долго – всего шесть с небольшим месяцев. Для *FIFA 2005* рано, но вот ведь проблема – на носу чемпионат Европы в Португалии. Ясное дело, что в результате всего этого мир увидел *UEFA Euro 2004*...

ПЛЕВОК

...Благо опыт в создании симуляторов, посвященных крупным футбольным событиям, у компании есть. Да и расслабляться нельзя – подзатыльник, полученный от **Konami** с выходом на PC ***Pro Evolution Soccer 3***, будут помнить еще долго.

Так вот, сели, значит, маркетинговые умы **EA** за стол переговоров, и решили – чего зря время то тратить на создание новой игры. И действительно, зачем? Достаточно немного переработать поглощенную фанатами FIFA 2004, развесить тут и там логотипы чемпионата Европы, заменить клубные команды на сборные и voi la – деньги пачками валятся из геймерских кошельков.

БЕЗ МЯЧА

Те, кто провел хотя бы несколько вечеров за последней «фифой» знают, насколько тяжело было освоить новую фишку – Off The Ball Control, т.е. контроль игрока, не владеющего мячом. В ***UEFA Euro 2004*** данный элемент игры был немного подкорректирован (читай – упрощен). Отныне при нажатии клавиши "Z" над тремя игроками появляются соответствующие цифры. При этом адресат паса обозначается слабым миганием данной цифры (настолько слабым, что в разгаре матча ее можно и не заметить). Проходим по флангу, выбираем игрока, находящегося в штрафной, заставляем его совершить внушительный рывок и делаем точный навес – при удачном стечении обстоятельств нападающий эффектно вколачивает мяч в ворота. Конечно, столь частого использования этого приема, как в ***FIFA 2003*** ждать не приходится – за два года AI разительно поменялся (причем, не факт, что в лучшую сторону). Игроки по-прежнему совершают глупые ошибки, причину которых следует искать лишь в работе создателей. Но и искусственный интеллект – не единственная беда игры. Некоторые, казалось бы, мелкие и заметные лишь искушенному глазу моменты способны сильно подпортить общее впечатление. Что больше всего убивало меня в FIFA 2004 и продолжает убивать в UEFA 2004, так это боковые судьи. Нет, я все понимаю – работа у них напряженная, деньги

Каждый человечек обзавелся собственной шкалой духовной и физической кондиции, в совокупности формирующих мораль



О КОМПАНИИ

Компания Electronic Arts – настоящий гигант современной игровой индустрии. На ниве спортивных игр отличилась ежегодным выпуском высококачественных симуляторов (футбольных, баскетбольных, хоккейных и т.д.). Компания выступает как в качестве издателя, так и в качестве разработчика различных проектов.





приходится считать часто. Но пусть хоть кто-то объяснит мне, почему после того, как мяч ушел в аут, судья вместо купленного на казенные деньги флажка, рукой показывает направления вброса мяча...

СБОРНЫЕ МИРА

Как и следовало ожидать, нам оказались подвластны все более-менее известные футбольные сборные Европы общим количеством 51. Не устраивают итоги квалификации? Недоволен тем, что вместо сборной Уэльса на чемпионат Европы поехала наша родная братия? В твоих силах пересмотреть расклад сил на футбольном поле. Соответствующий режим, ставший эдаким аналогом карьеры, позволит пройти весь путь: от товарищеских встреч в преддверии групповых матчей квалификационной стадии до финального этапа. Возможность игры за сборную России – ключевой для нас момент. Если не затрагивать вопрос внешности футболистов, местами весьма странной и далекой от оригинала, создателей игры можно похвалить. Команда получилась вполне сбалансированной (общий уровень некоторых футболистов равен примерно 80, что очень даже неплохо). При должной сноровке Россия способна завоевать главный трофей турнира. Но для этого придется тренироваться... Долго оттачивать мастерство непредсказуемых навесов Гусева или «потрясающей» игры в обороне Евсеева, который, кстати говоря, попал в состав с явно заниженными характеристиками (видно, федерация футбола Уэльса постаралась).

СТАНДАРТЫ

Реализация стандартных положений, как и следовало того ожидать, полностью перекочевала из FIFA 2004. Во время угловых ударов выбираем между 4 видами навеса, содержание которых устанавливается в соответствующей опции

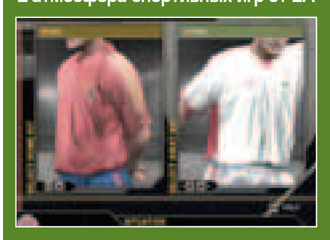
ФАКТЫ

51 сборная на выбор

3 новых режима игры

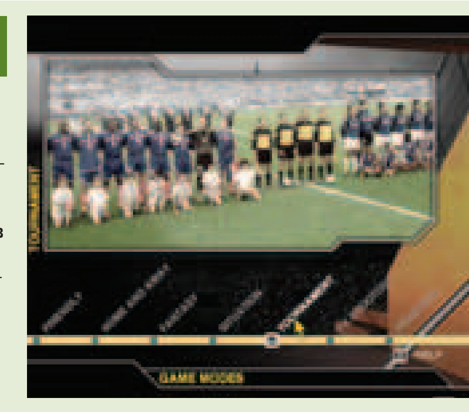
11 потрясающих музыкальных композиций

- лучшие игроки Европы у тебя на экране
- Россия в качестве чемпиона Европы
- атмосфера спортивных игр от EA



НОВОЕ

Естественно, в очередном творении EA без новых режимов игры никуда. Отныне и, по крайней мере, до осени мы можем играть отдельно взятый матч по системе Home and Away (аналог матчей play-off Лиги Чемпионов), когда команды встречаются дважды (на своем поле и на поле оппонента), а в случае итогового ничейного результата мяч, забитый на поле противника, засчитывается за два. Появился и такой режим, как Fantasy, позволяющей составлять сборные мира, самому выбирая состав той или иной команды. Но все же лучшим нововведением в этом плане следует по праву считать режим Situation, где игрок волен задавать произвольную игровую ситуацию. Хочешь, чтобы сборная России обыгрывала Португалию со счетом 5:0 после первого тайма, а в составе португальцев были удалены трое игроков? Нет вопросов – нужно лишь установить нужные значения доступных опций. Отличная тренировка перед более серьезными играми.





Главная десятка Франции.



«Прости меня мама, хорошего сына...».


Игроки сборной России намеренно отвернулись от объектива.


Не плачь, друг – все еще впереди.



ПОТЕРЯ



В составе сборной России в UEFA Euro 2004 есть, кажется, все футболисты, фамилии которых удалось тем или иным способом обнаружить разработчикам. Нет в списках лишь Егора Титова, не так давно дисквалифицированного в соответствии с решением дисциплинарной комиссии. Напомню, что причиной дисквалификации стал положительный результат допинг-теста, проведенного после матча со сборной Уэльса.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ



СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 8.1

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 4.9

настроек. Анимация борьбы игроков перед подачей с угла нам хорошо знакома. Чтобы избежать толчков со стороны защитника, старайся обегать его с внешней стороны. Таким образом, форвард сделает резкий рывок в сторону ворот и моментально реализует возникший голевой момент.

При ударе с точки вблизи штрафной площади обводим стенку, используя тот же алгоритм удара. Стоит заметить: чтобы научиться регулярно попадать в цель издалека, придется изрядно потрудиться. Даже такой мастер стандартов, как Дэвид Бэкхем (David Beckham) на первых порах будет мазать раз за разом. Пенальти – та же песня.

ОБЕЩАНИЯ

Вспомним вот что: в далекие времена пресс-релизов разработчики клятвенно уверяли о действенности сверх-революционной системы учета морального духа футболистов. И правда – отныне каждый человечек обзавелся собственной шкалой духовной и физической кондиции, в совокупности формирующих мораль. Вот, к примеру, не выспался вчера Мостовой – и все. Считай, что ключевой игрок сборной будет отбывать номер на поле, в то время как какой-нибудь юниор выстрелит в отдельно взятом матче за счет поднявшегося на денек настроения. Причем перед каждым матчем ты получишь подробнейшую «разблюдовочку» – кто из игроков морально к матчу готов, а кто вовсе нет.

ЦИТАТА

В итоге мы получили то, что и должны были получить, потому как год от года надежда на революцию в серии от EA все более угасает. Конечно, сыграть альтернативный финал ЧЕ захотят многие – и многие останутся им довольны. Обсуждать качество игры родной сборной не будем – оставим данную прерогативу господину Гусеву, его команде и, собственного говоря, самим футболистам. Тем более, что они и сами могут достаточно кратко описать собственные выступления. Правильно Вадим говорил: «[вырезано цензурой], а не Европа!».

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 7.0
+ Играть в футбол – пусть и виртуальный – всегда интересно и увлекательно.
– После побед в нескольких кубках чемпионат Европы начнет приедаться.

ГРАФИКА 8.0
+ Отличные модели футболистов, в особенности некоторые (не все) лица.
– Как и следовало ожидать – зрители на трибунах выполнены просто ужасно.

ЗВУК И МУЗЫКА 9.5
+ Музыкальное сопровождение – это конек спортивных симуляторов от EA.
– Может, кому-то представленных композиций покажется мало, но вряд ли.

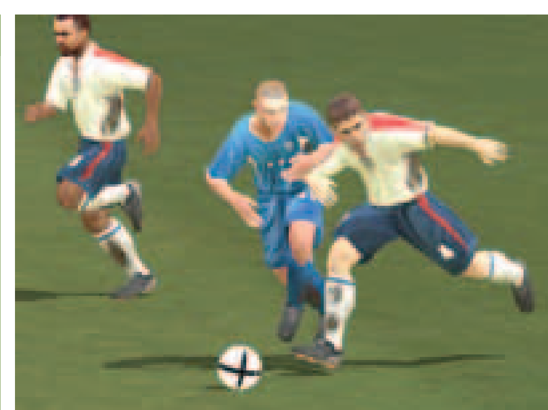
ДИЗАЙН 6.5
+ Игровое меню выполнено на уровне – производит отличное впечатление.
– Внешне игра напоминает FIFA 2004. Даже, наверное, излишне сильно.

УДОБСТВО 8.0
+ Ты можешь изменять настройки своей команды перед стартом матча.
– В первое время трудности возникают при навигации по игровому меню.

ИТОГО
Просто хороший футбольный симулятор в стиле EA. Лично я ждал большего.

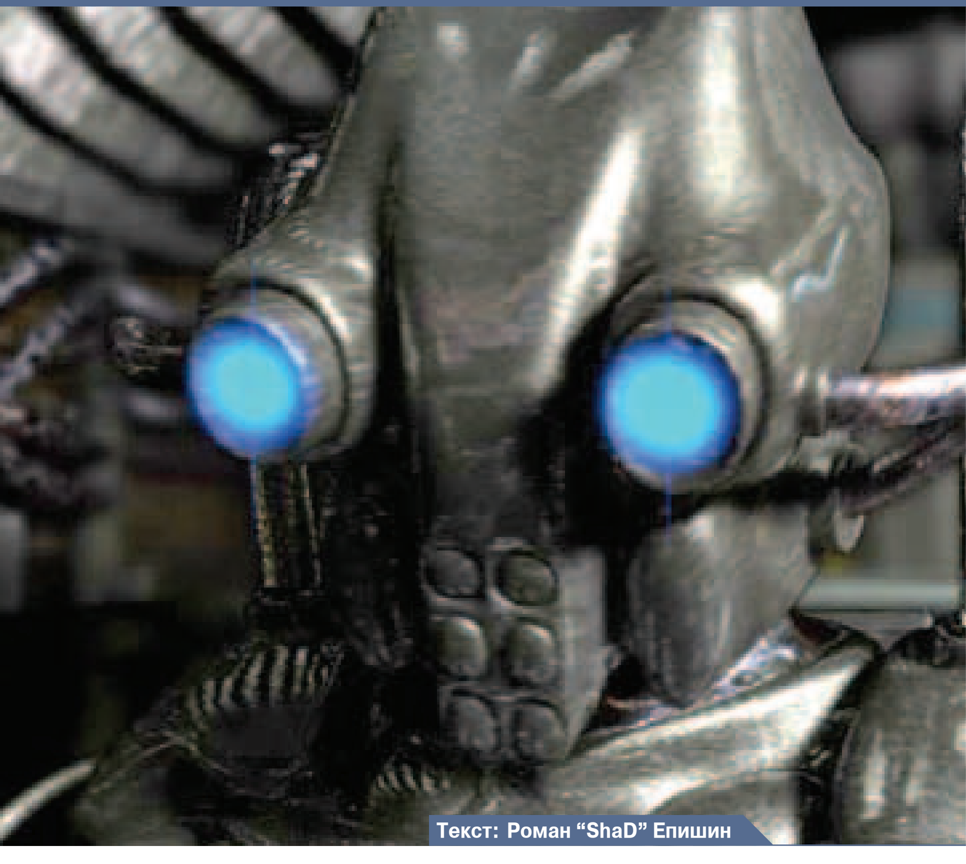


7.5



ЗОНА ТЕНЕЙ (SHADOW VAULT)

В ПОГОНЕ ЗА FALLOUT



Текст: Роман "ShaD" Епишин



Битвы за стратегические объекты разворачиваются в отдельном режиме и выглядят примерно так.



Партию в «Царь горы» наши монструозные потомки провалили. Тушки пойдут на корм мутантам.

ЖАНР ИГРЫ	RPG/Tactics
ИЗДАТЕЛЬ	Strategy First
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Media 2000
РАЗРАБОТЧИК	Mayhem Studios
ПОЙДЕТ	Процессор 533Mhz, 64Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb, T&L)
ПОЛЕТИТ	Процессор 800Mhz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До десяти
КОЛИЧЕСТВО CD	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.mayhem.sk

Безвременная кончина *Fallout* не могла остаться незамеченной в мире компьютерных игр. Шутка ли, один из самых культовых сериалов приказал долго жить. Неудивительно, что команды энтузиастов, желающих продолжить постапокалиптические традиции шедевра, потянулись к солнцу как грибы после дождя.
Основных претендентов на наследие Fallout двое: *The Fall: Last Days of Gaia* и *Фаза: Исход*. Разработкой первого занимаются педантичные немцы из Silver Style Entertainment, а второй куется в нашей родной Сибири мастерами студии «Рога и Копыта». Проекты запланированы к выходу в конце текущего – начале следующего года. Но значит ли это, что всем поклонникам суровых постапокалиптических миров придется скучать еще долгие месяцы? Отнюдь! Свое видение умирающей от радиоактивной заразы планеты уже сегодня готовы предложить братья-славяне из Словакии. Видение, надо сказать, довольно своеобразное.

ПРИВЕТ ИЗ БУДУЩЕГО

Достижение духовной близости с Fallout невозможно без общепланетарного катаклизма – это факт. Не мудрствуя лукаво, в **Mayhem Studios** избрали стандартную ядерную войну. Вот только подача ее, пожалуй, чрезмерно оригинальна. Да какое там оригинальна – она просто притянута за уши! Качественный, выполненный с соблюдением всех канонов FMV видеоролик слезно повествует о том, как плохо в будущем. Плохо настолько, что правительство Контингента решает искать спасение в прошлом, году этак в 1957-ом. Историю Контингент явно знал плохо. Ведь только безумец или дурак отправит экспедицию киборгов в самое сердце холодной войны, когда нервы у правительств и так были на пределе. Привет из будущего послужил катализатором третей (и последней) мировой войны с применением ядерного вооружения...

НЕ FALLOUT, НО...

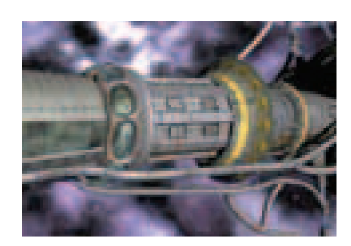
После долгих лет тоски по Fallout путешествие в игровой мир ***Shadow Vault*** напоминает возвращение домой. Вот они, близкие сердцу полуразрушенные здания. Вот и ржавые, заросшие травой остовы автомобилей. Разбросанные в беспорядке мусорные баки, трупы каких-то бедолаг... Как будто Fallout никогда и не кончался. Еще бы не дурацкая концепция войны с гостями из будущего – вообще было бы здорово.
Зато сам геймплей от традиций великого детища **Black Isle**

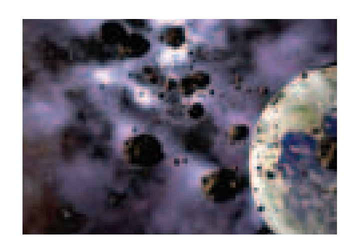
После долгих лет тоски по Fallout путешествие в игровой мир Shadow Vault напоминает возвращение домой



О КОМПАНИИ

■ Словацкую Mayhem Studios можно считать национальной сборной в области игростроения. Студия образовалась путем слияния Riki Computer Games и UIF. Первая изначально трудилась на игровом поприще, а вторая занималась распространением ПО. Кроме *Shadow Vault*, перу Mayhem принадлежат *Empire of Magic* и *Lost Island*.





Studios уходит в сторону. Игровой процесс строго пошаговый, разработчики решили не мешать убойных коктейлей, так что, даже когда врага нет в поле зрения, вечно недостающие action points никуда не деваются. Команда у игрока внушительная, человек пятнадцать. Впрочем, не только человек. В Shadow Vault можно управлять и мопсами, в смысле, собаками. Личный состав из homo sapiens неоднороден. Классическая профессиональная градация включает в себя простых солдат, медиков, разведчиков, снайперов и прочих профильных бойцов. Причем, если у солдатика на роду написано (читай, разработчиками задумано) быть снайпером – никем другим он уже не станет, даже оружия другого в руки не возьмет. По части инвентаря все вообще предельно просто. Никаких тебе RPG'шных кукол, на которые можно навесить бронежилет, нахлобучить шапку-невидимку, а в руку затолкать термоядерный меч-кладенец. Распределяемый по разным параметрам опыт отсутствует как класс. Параметры есть, а опыта нет. Прокачка идет сама собой, по ходу дела. Каждый юнит характеризуется тремя основными показателями: очки действия, здоровье, ресурсы. Последние эквивалентны любым боеприпасам. Скажем, на выстрел из винтовки уходит одна единица ресурсов, а вот граната подствольника «съедает» сразу две. Механику геймплея такая система, конечно, упрощает, но хорошо ли это? Пополняются пресловутые ресурсы в барах, магазинах, базах и прочих хозяйственных постройках. Халявы не жди, за каждую единичку приходится расплачиваться сполна. Но не деньгами! Уважение – вот истинная ценность в этом мире. Кроме шуток, эквивалентом денег в игре действительно выступает престиж, зарабатываемый в кровопролитных пошаговых схватках.

ФАКТЫ

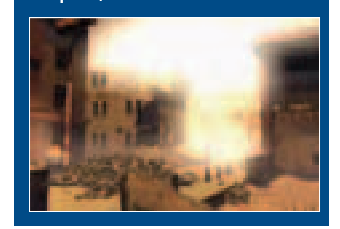
20 в меру разнообразных сюжетных миссий

30 разновидностей бойцов, в том числе уникальные герои

36 атрибутов и навыков, включая паранормальные способности

1,5 минуты необходимо, чтобы разобраться с управлением

■ до 15 юнитов под контролем игрока, включая собак



ЗАЖИВО ПОГРЕБЕННЫЙ?

На *Fallout 3* возлагались огромные надежды. Третью часть настоящего игрового культа ждали с нетерпением миллионы фанатов. А над офисом **Black Isle Studios** тем временем сгущались тучи... Неприятности начались осенью прошлого года, когда студия лишилась сразу двух талантливых сотрудников. Продюсер Фергюс Уркхарт (Feargus Urquhart) и гений дизайна Джош Сойер (Josh Sawyer) покинули Black Isle, как крысы тонущий корабль. А ведь именно благодаря их трудам Fallout завоевал такую популярность. Немногим позднее, в конце ноября 2003-го, издательство **Interplay** объявило о закрытии студии и приостановке всех работ над продолжением культового сериала. Гроб с Fallout 3 уже забрасывали землей, когда из-под крышки раздался стук. В апреле этого года официальный представитель Interplay Хэрви Кэн (Herve Caen) заявил, что компания «планирует издать Fallout 3». Правда, подробностей о судьбе сериала Interplay так и не раскрывает.





■ Не забудьте указать в настройках, что желаете наблюдать тела убитых. Иначе трупы будут сразу исчезать.



■ С опытом бойцы приобретают новые умения. Солдаты узнают, что у винтовки есть еще и подствольник.



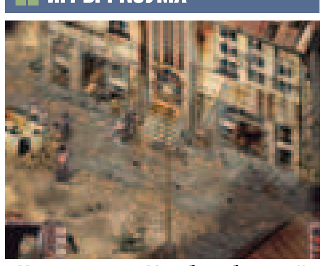
Враги обстреляли мирно пашущий землю трактор. Трактор ответил ракетным залпом, поднялся в воздух и улетел.



Пристрастие к барам не искоренит даже ядерная война.



ИГРЫ РАЗУМА



Управляемые AI ребята большей частью совсем неглупые. Противники демонстрируют неплохие познания в тактике. Например, они часто атакуют в первую очередь медика, лишая отряд возможности восстанавливать здоровье. Если цель врага – ликвидировать конкретного персонажа, он старается не отвлекаться на остальных членов партии. С другой стороны, подзащитные порой ведут себя поидиотски безрассудно. В одной из миссий охраняемый моими бойцами техник аки танк пер на врага, хотя для спасения своей жизни ему всего-то нужно было пару раз отступить назад.

Какой-то глобальной цели в Shadow Vault перед нами никто не ставит. Если в Fallout (бедняга уж волчком извертелся, наверное) изначально есть священная миссия – спасение соседей по бункеру от смертельного обезвоживания, то здесь все гораздо проще. Сценарий конструируется из нескольких новелл с разными героями, которые к финалу сходятся в одну линию. Линия – понятие ключевое, так как альтернативностью здесь и не пахнет. Большинство локальных заданий сводится к спасению кого-либо или защите чего-либо. Короче говоря, игроку предлагается просто выживать в умирающем мире.

НА БЕЗРЫБЬЕ И РАК – РЫБА

Странные в Mayhem работают ребята. С одной стороны, придумали совершенно безумную сюжетную завязку, с другой – достаточно близко подошли к полюбившейся нам еще с первого Fallout атмосфере всеобщего апокалипсиса. Зачем-то здорово упростили геймплей в сравнении все с тем же Fallout, но в то же время графически недалеко ушли от приснопамятного. Изометрическое псевдо-3D смотрится, бесспорно, мило, но поначалу все же шокирует. Чай XXI век за форточкой, а тут такое, понимаешь... В общем, ни спецэффектами зрелищными, ни анимацией правдоподобной Shadow Vault тебя не порадует, сколько ни проси. Вся надежда на геймплей. Сразу предупреждаю, несмотря на ряд сходств, даже не пытайся увидеть в игре старый добрый Fallout – переплюешься. Но стоит лишь признать, что Shadow Vault до Великого, как до Пекина в интересной позе – играть сразу становится веселее. Творение Mayhem вполне может скрасить месяцы ожидания настоящего последователя Fallout. А юным покорителям виртуальных миров, не заставшим легенду, сумеет наглядно и доходчиво объяснить, что же это за зверь такой – постапокалиптическая пошаговая RPG.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 7.0

+ Атмосфера апокалипсиса затягивает, несмотря на все промахи и недочеты.
− Досадные баги – суицидальные наклонности подзащитных союзников.

ГРАФИКА 5.0

+ Игра совершенно нетребовательна к железу. Главное, чтоб был компьютер.
− Спустя семь лет повторяются не только атмосфера, но и графика Fallout.

ЗВУК И МУЗЫКА 8.0

+ Неторопливые атмосферные саундтреки грамотно нагнетают обстановку.
− В Media 2000, мягко говоря, не очень удачно подобрали голоса актеров.

ДИЗАЙН 9.0

+ Все графическое оформление атмосферы держится на дизайне.
− Существенных недостатков не обнаружено, дизайнеров наградить.

УДОБСТВО 8.0

+ Интуитивный интерфейс. Чтобы разобраться, достаточно полутора минут.
− Не хватает вращения камеры. Контуры юнитов за зданиями не спасают.

ИТОГО

Не Fallout, конечно, но играть можно. По крайней мере, апокалипсис ты прочувствуешь.



7.0



SOLDNER

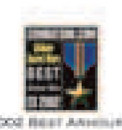
БОЙЦЫ СПЕЦНАЗА

НОВАЯ ЭРА КОМАНДНЫХ ИГР









E3 2002 Best Armour Sim



GC 2003 Best Online game



E3 2003 Best of Show







KILL.SWITCH

ЭКШЕН ПО-ЯПОНСКИ

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ ПУТЕВОДИТЕЛЬ PC # 7 (11), июль 2004

Молния высветила мужественные черты лица, широкие плечи и сросшиеся в культяпки пальцы.

Увы, следы кровавой жатвы недолговечны. Через минуту трупы мистическим образом растворятся.

ЖАНР ИГРЫ	Action
ИЗДАТЕЛЬ	Hip Games
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Руссобит-М
РАЗРАБОТЧИК	Namco
ПОЙДЕТ	Процессор 800Mhz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (16Mb, T&L)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1.5Ghz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО CD	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.killswitch.com

Ищи патч на диске



Текст: Роман Епишин

Япония – удивительная страна. Родина аппетитных суши и психически нездоровых тамагочи, действительно стильного анимэ и жестоко извращенного хентай *[автор демонстрирует глубочайшие познания японской культуры. – прим. ред]*. Центр роботостроения и единственный производитель доводящих до эпилепсии детских мультфильмов.

Буквально все, пришедшее из страны восходящего Солнца, несет на себе отпечаток уникальности, самобытности и оригинальности, присущих японской культуре. И продукты игровой индустрии здесь отнюдь не исключение, скорее наоборот – яркий пример, демонстрирующий правило. Достаточно лишь вспомнить, что во всем мире делают RPG, а в Японии – JRPG.

Характерные узкоглазые черты проглядывают и в японских экшенах. Их особенности совсем не сложно заметить хотя бы на основе ***Metal Gear Solid*** от **Konami**. Это обязательные якобы stealth-действия, непременная угроза человечеству, совершенно необходимая любовь лохматого мальчика к большеглазой девочке и, наконец, непобедимый (снова якобы) злодей. Он-то как раз и угрожает миру, а у мальчика похищает (убивает) девочку, разбивая сердце несчастного и наполняя его душу неутолимой жаждой мести.

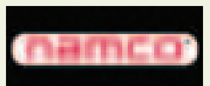
Парадоксально, но факт: такие «J-триллеры» пришлись по вкусу западным игрокам. Както неуловимо трогательнее и утонченнее получаются у восточных мастеров стандартные сказки о супергероях и суперзлодеях.

TAKE COVER

Зачем я забиваю драгоценные строки такой ерундой? Дело в том, что ***kill.switch*** – типичный японский экшен с полным комплектом необходимых атрибутов. Вот давай навскидку. Скажем...stealth-действия! Тут как тут. Правда, stealth по-европейски далеко не то же самое, что stealth по-японски. На Западе это: одиноко стоящий часовой, бесшумные скользящие шаги, бряк, шмяк, бритвой по горлу и в колодец (дружно вспоминаем ***Hitman*** и ***Splinter Cell***). В kill.switch, напротив, дефицит врагов никоим образом не ощущается. Да и скользящей походкой наш мачо обделен. Враги сыплются на героя как из рога изобилия, числом ничуть не меньшим, чем в каком-нибудь ***Soldier of Fortune***. Весь stealth здесь заключается в возможности и необходимости прятаться за каждым ящиком, как известный пингвин в утесах.

Укрыть бренное тело можно всюду. За бочками и коробками, у стены и за колонной. Но главное – отовсюду можно

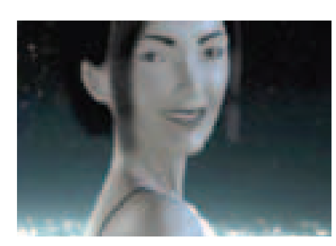
Антураж начинается практичностью, продолжается практичностью и ею же скоропостижно заканчивается



О КОМПАНИИ

Namco – один из ведущих японских разработчиков, хотя у компании есть и европейское, и американское подразделения. Среди ее проектов такие популярные серии, как *Tekken* и *Soul Calibur*. Специализируясь на консолях, для PC, кроме *kill.switch*, Namco недавно выпустила экшен *Dead to Rights*.





стрелять: выглянув сбоку, чуть высунув торс сверху, коварно выглянув из-за угла, да просто вслепую, наконец! Согласись, такого внимания собственно действию не уделял ни один западный Third-Person Shooter.

Зато практически каждый европейский или американский TPS намного внимательнее подходит к дизайну окружения. Аскеза давно уже не в моде. То, что раньше казалось роскошью, – сегодня норма. Но что Востоку до норм Запада? Весь антураж kill.switch подчинен суровому прагматизму. Он начинается практичностью, продолжается практичностью и ею же скоропостижно заканчивается. Среди бесконечных нагромождений одинаковых бочек, ящиков, коробок цветная наклейка на одной из них - уже вершина художественного поиска и гения креативной мысли. Ну а лишняя боковая лесенка – предел нелинейности и альтернативности.

TAKE AIM

Противники в спартанской обстановке чувствуют себя вполне вольготно и столь практичным окружением не пренебрегают. Они исполняют все без исключения трюки, доступные игроку (включая стрельбу в несчастную слепую), хотя и менее изящно. То граната у них полетит не туда, куда следует, то выпрыгнут они прямо под огонь... Но в целом ребята сообразительные. Глупых не берут в террористы. Сеять смерть и разрушение нам предстоит наглухо закованным в камуфляж агентом некой антитеррористической или просто антизлодейской организации. Типичный лохматый мальчик, как положено, тащит за плечами пудовый груз тяжелого мрачного прошлого, в котором осталась его большеглазая девочка. Красивые FMV, посвященные трагичным событиям былого, гармонично вписаны в череду

ФАКТЫ

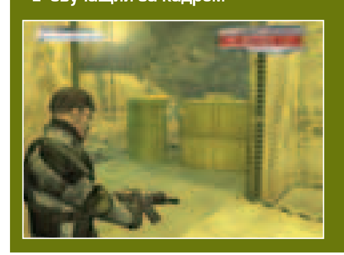
18 разбросанных по планете миссий на разных локациях

10 видов огнестрельного оружия: от карабина до пулемета

4 вида гранат, в том числе ослепляющие и клейкие

1 криворукий виртуальный оператор

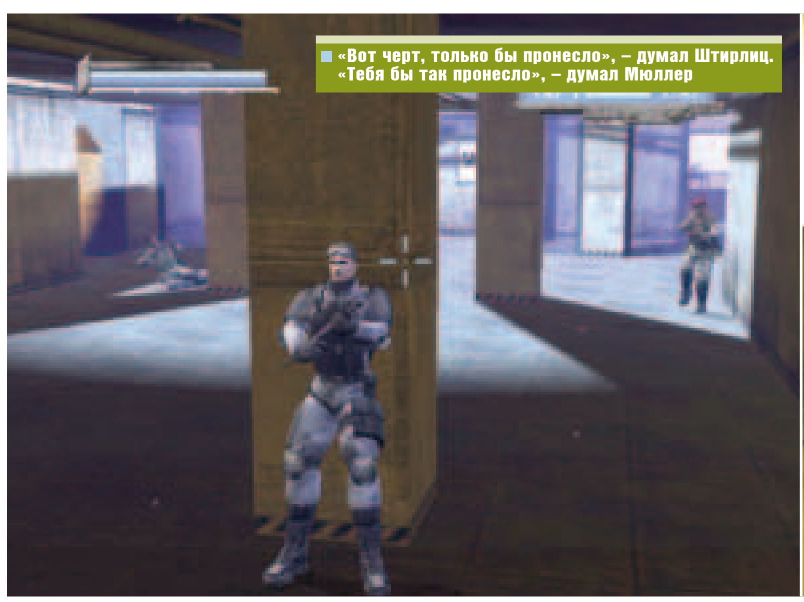
1 приятный женский голос, звучащий за кадром



ТАКИХ НЕ БЕРУТ В ОПЕРАТОРЫ

Как ты, наверное, уже заключил из скриншотов – игра подается от третьего лица. Оно, вроде бы, и замечательно – можно насладиться всеми изысками аниматоров, благо, двигается главный герой вполне правдоподобно. Да вот только наслаждаться мешает злое проклятие всех third-person игр – камера. Создается впечатление, что отправленный вслед за нами оператор накануне неслабо отпраздновал День Кинематографиста и на «работу» явился невменяемым. Сухорукий негодяй постоянно врезается в спину героя, крупным планом демонстрируя его угловатые плечи. А боец наш не из худосочных. Косая сажень живописно закрывает весь обзор на поле боя. Во время горячих перестрелок халтурщик норовит спрятаться где-нибудь за соседним ящиком, являя панораму сражения в совершенно неудобоваримом ракурсе. Самое же сложное – спускаться по лестничным пролетам. Там, кроме могучей спины, точно ничего не увидишь.


"Думай, как машина для убийств"


«Вот черт, только бы пронесло», – думал Штирлиц. «Тебя бы так пронесло», – думал Мюллер


Былые занятия бейсболом не прошли даром – граната угодила в самое яблочко.



Какой суперзлодей не любит больше атомные ракеты? И какой супергерой не любит портить эти ракеты?



Похоже, перед нашим приходом кто-то долго и тщательно расставлял всякий хлам на палубе.

СПАРТАНСКИЙ СТИЛЬ



Графическая часть *kill.switch* – яркий пример возрождения античных традиций. Легендарный спартанский аскетизм буквально бросается в глаза. Считайте, что rag doll еще не изобрели, в словарях нет слова «интерактивность», термин «пиксельные шейдеры» остается набором непонятных звуков, внимание к деталям считается дурным тоном, а полигоны отсчитывают поштучно. По крайней мере, игра создавалась в условиях, близких названным. Да еще и багов порция с добавкой отыщется. Скажем, западания полигонов друг в друга – сплошь и рядом.



Женщина постоянно требует назвать ее имя. Забыла она его, что ли...

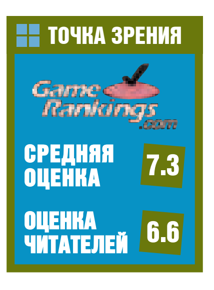
зубодробильных миссий. На мой взгляд, именно такой любовной интрижки не хватает тому же Splinter Cell на пару с Hitman. Без нее мрачный геополитический пафос со временем начинает угнетать.

Сами задания, к сожалению, вполне стандартны, до Metal Gear Solid творению **Namco** в этом плане далековато. То генерала мятежного пристрелить, то вышку нефтяную взорвать (сдались им эти нефтяники. Вон и Сэм, помнится, промышлял порчей черного золота), без подрыва атомной подлодки дело тоже, конечно, не обойдется. Поиграешь вот так, поиграешь, и жизнь спецагента экстракласса начинает казаться такой скучной...

TAKE OVER

Глядя на kill.switch, меня не оставляет ощущение, что за спиной притаилась миниатюрная девушка с большими добрыми глазами. Имя ее Коноко и пришла она из игры под названием ***Oni***. Помните еще такую? Проект сознательно создавался студией **Bungie** с закосом под анимэ со всеми вытекающими. Ощущение не случайно, ибо в обоих случаях мы натыкаемся на те же грабли. Oni хвалили за динамичный геймплей и матерно ругали за безрукий дизайн уровней. А дизайнеры просто отдали все эстетические изыски на откуп практичным пустым коридорам, в которых удобно драться. У нашего пациента та же беда. В загроможденных всяким хламом коридорах, залах и улицах эстетику увидит разве что бежавший из дурдома художник-абстракционист, зато дизайн обеспечивает просто бешеную динамику игрового процесса. Именно на ее могучих плечах, с одной стороны поддерживаемый неплохим AI, с другой – по-японски стильной сюжетной драмой, хромающий на обе ноги kill.switch все-таки выбивается в люди. Об Oni легендарный Дмитрий Эстрин когда-то сказал: *«игра действительно легко могла бы оказаться шедевром, но едва не оказалась провалом...»* kill.switch висит в такой же позе.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ



СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	7.3
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	6.6

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 6.0
+ Динамика геймплея зашкаливает, чему грамотный AI лишь способствует.
– Однообразие нехитрых миссий вгоняет в тоску разных оттенков зеленого.

ГРАФИКА 4.0
+ Красиво бьются стекла, проработаны эффекты частиц, радует анимация.
– Суровый дефицит каких бы то ни было деталей, да и с полигонами негусто.

ЗВУК И МУЗЫКА 7.0
+ Приятная атмосферная музыка, реплики врагов во время боя.
– Реплики эти довольно однообразны и порой не соответствуют событиям.

ДИЗАЙН 5.0
+ Уровни «заточены» под основную часть геймплея – stealth-перестрелки.
– Эстетику принесли в жертву практичности, антураж искусственный.

УДОБСТВО 6.0
+ Для обилия разнообразных движений игра задействует минимум клавиш.
– Годы идут, а проблемы с камерой в играх остаются. Нужны пояснения?

ИТОГО

Не самая удачная игра для портирования, есть куда лучше. Но попробовать можно.



6.0



WARLORDS BATTLECRY III

ВАМ, ЛЮБИТЕЛИ СТАРИНЫ





Чумная деревня – приятное место для любителей экзотики.

Когда на поле боя выходят титаны, простые смертные забиваются в норы и тихо дрожат.

Текст: Илья Зибирев

ЖАНР ИГРЫ	Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ	Enlight Software
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Акелла
РАЗРАБОТЧИК	Infinite Interactive
ПОЙДЕТ	Процессор 450 MHz, 128 Mb RAM
ПОЛЕТИТ	Процессор 600 MHz, 256 Mb RAM
КОЛИЧЕСТВО CD	Один
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До шести
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.warlordsbattlecry3.com

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ
ПУТЕВОДИТЕЛЬ PC
7 (11), июль 2004

Приятно сознавать, что есть в этой жизни еще что-то постоянное. Детская преступность, наркомания, этнические конфликты и – серия *Warlords Battlecry*. Сколько лет уже прошло со времени выхода оригинальной игры, а разработчики все еще тешат себя надеждой на успех серии. Чем еще иначе можно объяснить то, что недавно на свет появилась аж третья часть этой игры?

Скажем сразу: игра на любителя. Любителя серии ***Battlecry***. Почему? Об этом и рассказывается ниже, нормальные же люди могут смело пролистывать этот материал и посвятить себя чему-нибудь более полезному.

ЗА КРУЖОЧКАМИ ПО КАРТЕ

Игровой процесс выглядит занятно: никакого тебе завоевания мира, государства или любых других военно-политических деяний. Происходящее в игре напоминает сюжет любой RPG, с той лишь разницей, что, попадая в новую локацию, наш герой занимается не просто планомерной ее зачисткой от нечисти, а сначала (не всегда, правда) приступает к добыче ресурсов и строительству.

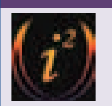
Миссии раздаются на карте: наш отряд путешествует по неизведанным землям и периодически натыкается на красные кружочки – верный признак того, что сейчас будет драка. Если кто-то вдруг подумал о нелинейности, то пусть он знает: он подумал о ней зря. Собственно, местная карта просто делает вид, что в игре что-то происходит, на самом же деле миссии просто выдаются в порядке очередности. Впрочем, пусть так. Зато сюжет можно считать достаточно интересным и наслаждаться им до самого конца игры, благо он наступает очень и очень нескоро: опытные игроки пройдут ***Warlords Battlecry III*** примерно за тридцать-сорок часов.

А где ресурсы и строительство – там и войска, армии в пол-экрана и прочие атрибуты любой RTS. Стандартное задание для каждой локации – перерезать всех живых, разрушить все неживое и триумфально курить бамбук. Впрочем, иногда присутствуют и альтернативные способы решения проблем. Иногда даже сравнительно мирные. Например – первым построить цитадель пятого уровня. Но обычно нас просят, скажем, убить больше всех врагов за полчаса или уничтожить самое большое количество зданий противника за это же время.

Игровой процесс выглядит занятно: никакого тебе завоевания мира, государства или любых других военно-политических деяний

ЦИФРЫ

Пытливый читатель поинтересуется: а что же в игре такого изменилось по сравнению со второй частью? Мы честно ответим ему: ничего. Абсолютно. Добавилось – да, но в це-



О КОМПАНИИ

■ Infinite Interactive создал Стив Фоукнер (Steve Fawkner) lead-дизайнер серий Warlords и Warlords Battlecry. Остальные члены команды также работали над всеми частями Warlords Battlecry и третьими Warlords. Таким образом, мы видим, что в Warlords ребята толк знают как никто другой.





лом игра осталась абсолютно такой же.

Все любят драконов. Даже я люблю драконов. В ***Warlords Battlecry II*** были только огненные драконы, в третьей части к ним добавились такие чудесные представители этой благородной породы животных как дракон болотный и дракон ледяной. Ну и еще две-три разновидности.

А теперь перейдем к цифрам. Каждая из двенадцати школ магии готова научить героев десяти заклинаниям. Восемь новых классов также готовы повлиять на профессиональный рост нашего героя. Обыкновенная раса «люди» теперь разделена на две – «имперцы» и «рыцари». Я всегда знал, что с рыцарями что-то не в порядке, и их нужно держать подальше от нормальных людей...

Таким образом, всего у нас теперь насчитывается шестнадцать различных рас и двадцать восемь классов. Море доступных вариантов...

АРХАИКА И ТЕХНОЛОГИЯ

Warlords Battlecry III передает нам горячий привет из года, эдак, 1999 от Рождества Христова. Да, я знаю, что предыдущая часть тоже выглядела несвежей, но прошло два года, и мы хотя бы пытались надеяться на лучшее. Зря пытались. Поймите меня правильно, я вообще не люблю 3D в стратегиях. Солдатики (а любая стратегия – это, прежде всего, солдатики) должны выглядеть игрушечными и крайне детализированными, а это пока что – прерогатива исключительно спрайтов и тайлов. Современное железо все еще не способно выдавать прилично детализированную трехмерную картинку на хороших «оборотах». С оборотами у игры все отлично, благо технически она недалеко ушла от ***Starcraft***. А вот качество исполнения сильно хромает. Перечислять все корявости графики можно долго, поэтому я просто скажу:

ФАКТЫ

8 новых классов героев

5 типов ландшафтов

6 разноцветных драконов

12 различных школ магии

16 героических рас

28 полезных профессий



ЗМЕИНЫЕ ПРОБЛЕМЫ

Сюжет игры вертится вокруг новой расы Ssrathi (не пытайтесь прочитать это слово вслух, а тем более – громко). Представители этой расы, синекожие прямоходящие ящерицы, вели вполне мирный и спокойный образ жизни, пока на их земли не вторглись чужаки, влекомые жаждой золота и серебра, которого на территории чешуйчатоголовых ребят водилось в достатке. Чужаки ограбили земли Ssrathi и разорили их, решив, что существа эти абсолютно безобидны. Конечно же, они ошибались: на стороне Ssrathi силы природы, а их вожака и шамана Iriki боятся даже боги.

Таким образом, в мире Warlords снова царят хаос и ужас, стихия призванная на помощь Ssrathi, бушует и сеет смерть и разрушение, повсюду война и смерть. В общем, нормальная завязка для игры фэнтези.





Драконы, как и прежде, выглядят крайне невнушительно.



Магические сражения традиционно напоминают фейерверк.





В игре встречаются по-настоящему большие юниты.

УТВАРЬ И ФАУНА



На картах присутствуют два типа специальных зданий: магазины (shops) и логова (lairs). Первые будут снабжать платежеспособных героев уникальными артефактами и предметами, полезными в быту, а вторые – головной болью в виде постоянно нарождающихся диких тварей, рвущих на куски все живое.

некрасиво. Особенно в динамике, что следут поставить в заслугу дерганой анимации.

Да и прорисовка спрайтов такова, что когда в бою участвует больше двух-трех юнитов, сражение выглядит как бурлящее месиво из разноцветных пятен. А вы говорите – стратегия. Тут бы своих от чужих отличить...

СНЕЖНЫЙ КОМ

Наш сегодняшний пациент, конечно же – форменный гадкий утенок. К сожалению, сказки показывают только по телевизору и рассказывают на ночь, а мы живем в суровой действительности. Поэтому ничего прекрасного из Battlecry III так и не получилось.

Начиная со второй части авторы пошли по пути добавления в старую игру новых юнитов / зданий / спеллов и прочей вкусной, но отнюдь не самодостаточной начинки. К третьей инкарнации, таким образом, мы получили самую-самую RTS всех времен и народов с самым разнообразным разнообразием всего, что только можно придумать и самым разветвленным деревом технологий. К сожалению, при всем этом в нее практически невозможно играть. Вещей, которые уже стали фактом в мире стратегий, здесь почему-то нет, выглядит все коряво, да и вообще... Ну, вы поняли. С другой стороны, у серии есть множество преданных фанатов, куча сайтов, посвященных тактике игры за ту или иную расу. Выходит, народу нравится. Таким образом, сказать можно лишь следующее: если серия Warlords Battlecry для тебя – не пустой звук, и ты провел немало приятных минут за первой и второй частями, то и третья не оставит тебя равнодушным. В противном случае можешь смело забыть про эту игру, и направиться в магазин в поисках чего-нибудь посвежее, благо «Периметр» уже вышел. Да и вообще, почитай этот номер повнимательнее, хороших стратегий нынче – море.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings .com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 7.8

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 6.2

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 7.0

+ Забавная кампания с неплохо продуманным сюжетом, на десерт – skirmish.
– После ознакомления со всеми «новинками» игра быстро наскучит.

ГРАФИКА 5.0

+ Авторы потратили много времени на прорисовку новых юнитов и эффектов.
– Графика устарела на несколько лет, убогая анимация, блеклые цвета.

ЗВУК И МУЗЫКА 7.0

+ Музыка не надоедает, персонажи озвучены разнообразно и с юмором.
– Некоторые звуковые эффекты похожи – вводит в заблуждение.

ДИЗАЙН 6.0

+ Огромное количество зданий и юнитов, интересно реализованная кампания.
– В игре нет ничего более или менее оригинального, только штампы.

УДОБСТВО 6.0

+ Если ты играл хотя бы в одну RTS прошлых лет, справишься.
– Управление и интерфейс, как и все остальное в игре, капитально устарело.

ИТОГО

Не очень оригинальная игра исключительно для верных поклонников серии.



5.5



ТОРМОЗИЛКИ

ДВЕ СТОРОНЫ ОДНОЙ ТРУБЫ



Текст: Константин "MIR" Иванов



Иногда уровни радуют своими разветвлениями. Но иногда. И на короткое время.



Скорость у машины немалая. Надо быть сумасшедшим, чтобы не останавливаться.

ЖАНР ИГРЫ	Racing / Arcade
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Новый Диск
РАЗРАБОТЧИК	Boolat Games
ПОЙДЕТ	Процессор 1GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2.2GHz, 384Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До восьми
КОЛИЧЕСТВО CD	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.tormozilki.ru



Обычно неопытных, еще зеленых авторов учат писать рецензии на игры, давая следующее наставление: «Ты должен либо восхвалить игру до небес, либо разнести ее в пух и прах, иначе статья выйдет блеклой, скучной и совсем не зацепит читателя» *[Прим. ред.: ни разу в жизни не получал подобных наставлений, да и не давал]*. Не будем комментировать совет, ведь *«Тормозилки»* именно та игра, о которой нельзя говорить однозначно. Это далеко не хит, но в то же время совсем не пропащий проект. Минусы тесно переплетаются с плюсами, но мы старательно разделим черное и белое, начав по традиции с плохих новостей.

ДЕЛО – ТРУБА

Первое, что убивает – это отсутствие поддержки джойпадов, не говоря уж о рулях с педалями. Играть на клавиатуре крайне неудобно. Ощущения от «курсорного» вождения совсем не те, а, учитывая, что нужны дополнительные кнопки для стрельбы/разгона/торможения, о минимальном комфорте в управлении можно сразу забыть.

Разочарование номер два – графика. Разработчики уверяли, что использовали «попиксельное освещение всех внутриигровых объектов», эффекты типа specular lighting, bump mapping. На деле визуальное воплощение «Тормозилок» не тянет до уровня ***Ballistics*** (выпущенной в 2001 году), хотя оба проекта разрабатывались под DirectX 8. Текстуры очень бледные, детализация слабенькая, эффекты невнятные, освещение неосвещающее, отражения неотраженные. В целом все смотрится на уровне 1998 года. Можешь представить себе гонки, сделанные на движке ***Half-Life***.

Едем дальше. Не нравится, как движутся машинки. Совсем не чувствуешь «почву под ногами», точнее – сцепление шин с поверхностью. Помнишь, как в ***NFS*** (тоже аркада, между прочим) автомобиль вздрагивает при смене дорожного покрытия? На одной трассе «Тормозилок» может набраться свыше пяти различных поверхностей, но твоей машине будет все равно, по чему ездить, тем более и скорость от этого не зависит.

Хотя в аркаде физика – дело второстепенное, позволим себе задать ряд вопросов разработчикам. Почему машина даже после кульбитов всегда падает на колеса? Почему авто «сцепляется» с препятствием, а не отскакивает от него при столкновении? Почему бочки с горючим не взрываются сразу, хоть врезайся в них со скоростью 150 км/ч, а скачут по уровню? Плохо реализована поломка гончих. Машины не имеют свойства постепенно ломаться (смятие бамперов, износ шин, треск стекол). Все происходит гораз-

Тормозилки именно та игра, о которой нельзя говорить однозначно. Это не стопудовый хит, но в то же время совсем не пропащий проект

О КОМПАНИИ

■ «Тормозилки» сделаны на Украине студией Boolat Games, которая пока не совсем удачно отличилась одним единственным ролевым проектом *«Смертельные Грезы: Круг Судьбы»*. В данный момент Boolat Games заканчивает разработку еще одной RPG – *«Северные Миры: Ansuz an Raido»*, выход которой назначен на конец 2004 года.



до проще: истекает запас брони, тачка мгновенно взрывается и при этом, в лучшем случае, ты увидишь обгоревшие колеса.

Время прохождения трассы – тайна за семью печатями. После состязания тебе не предоставят никакой таблицы с результатами гонщиков, так что ты не сможешь гордо себя бить пяткой в грудь, радуясь каждому посекундному превосходству над противником.

Уровни (трущобы, заводы и канализации) похожи друг на друга и содержат в себе одинаковые элементы. Пресловутые обратные дорожки и развилки с тупиками можно встретить практически всегда и везде. Удручает, что заявленные 32 трассы на самом деле уникальными не являются, так как клонируют себя, отзеркаливая и меняя направления кольцевого уровня.

И последнее, что откровенно удручает. Игра не предусматривает запись и показ повторов. Впрочем, такого счастья даже в последних NFS нет.



ГОЛОВОКРУЖЕНИЕ ОТ УСПЕХОВ

Пока ты окончательно не разочаровался в «Тормозилках», расскажем о светлых сторонах. Наконец-то можно со вкусом и подолгу апгрейдить тачки! Не нравится, как тихо маневрирует авто – ставь шины типа «Ползун-С» за девять кредитов. Огорчает маленькая длительность действия nitro – улучшай ускоритель. Радар берет на мушку только близкие цели? Почему бы ни разориться на новый локатор? Пушка плохо стреляет? Добавь вторую, либо совершенствуй первую. А может сразу поставишь семиствольную ракетную систему «Т-Кила» и выкинешь (продашь) миноукладчик? Да ради бога! Лишь бы кредитов хватило.

Типов машин всего 8, но они значительно отличаются друг от друга. Вот, например, «Фью-Ри» (весом 1.4 тонны) – быст-

ФАКТЫ

- **8** машин и столько же игроков по сети
- **32** трассы (включая обратные, зеркальные клоны)
- **58** секунд одного единственного видеоролика
- ■ сотни и более улучшений при тюнинге машин
- **150000** кредитов за самую крутую тачку



ГОРДОСТЬ УКРАИНСКОГО АВТОСТРОЕНИЯ

Представленные в игре восемь типов базовых авто – гордость для разработчиков. И пусть они получились игрушечными, на них можно навесить горы электронных устройств, механизмов и оружия. В итоге получится воплощение твоей мечты, но не факт, что это будет лучшая тачка. На движок и вес – товарища нет!

На картинке Форбидден – нечто среднее между танком и гоночным болидом. Это – самая простая, но в то же время одна из самых надежных машин, собранных где-то на задворках цивилизации. Цена: 52000кр. Масса: 2.1т. Грузоподъемность: 310кг. Показатель брони: 500ед., 6 уровней модернизации. Бортовой компьютер: 10 уровней модернизации. Ускоритель: разгон 10м/с2, температура 400˚С, расход 50˚С/сек. Доступные типы двигателя: «Трек-ТОР», «Велоцираптор», «Бозонга» (V-образный десятицилиндровый двигатель внутреннего сгорания).





■ Кто сваливает ядовитые отходы? Разработчики не предложили занимательную предысторию, ограничившись только гонками.

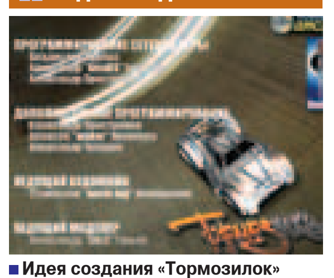


■ Задания уровня выполнены. За боевые заслуги даже обещают покрасить авто в оранжевый свет.

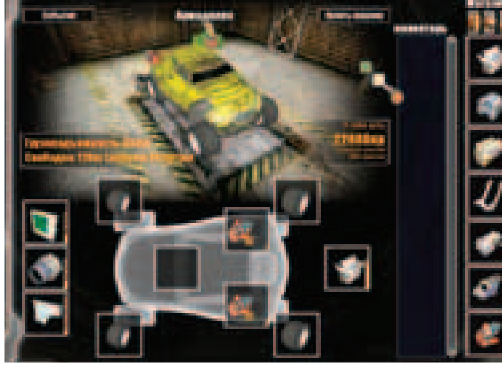

Мою машину не видно, потому что на меня наехали.


Когда Баффало Билл в ударе – перед ним лучше не мелькать.

РОДОМ ИЗ ДЕТСТВА



Идея создания «Тормозилок» принадлежит ведущему художнику студии Станиславу «uncle lag» Акимушкину. Именно он в детстве грезил маленьким мирком, в котором устраивались гонки на игрушечных машинках в трубах городской канализации. Коллектив разработчиков воспринял мечты своего коллеги как неплохую идею для игрового проекта. Сначала сделали простейшие трассы, потом свернули их в трубу, получив притяжение по всей поверхности. Реализация всего остального оказалось делом техники и неуемной фантазии.



рая и хрупкая машина, а Баффало Билл (3.6 т.) – настоящий монстр, с военной мощностью танка. В «Тормозилках» игроку дается несколько заданий, например: придти первым и/или уничтожить определенное количество раз своих оппонентов. В зависимости от поставленных целей и собирается машина, так что в течение 4-х идущих друг за другом чемпионатов будь готов к тому, что твое средство передвижения несколько раз полностью изменит свои внешность и содержание.

Что бы ни говорилось ранее о графике и физике игры, гонка захватывает дух. Со времен Ballistics не было таких убийственных гонок, когда мчишься с бешеной скоростью, чудом обходя препятствия. Всплеск адреналина получаешь, когда на полном ходу, крутясь по спирали, ныряешь под трубами, собираешь всевозможные бонусы или расстреливаешь одновременно нескольких своих визави. Причем перестрелки сделаны лучше, чем в ***Wipeout***, т.к. смертельные разборки на сей раз не дополнение к игре, а особая ее часть. Особенно это чувствуется в мультиплеерных схватках, когда противники обожают специально устраивать разборки в каком-либо из колодцев, забыв о самой гонке.

Кстати, сетевая игра стала приятным введением, предусматривающим, помимо традиционных состязаний, следующие режимы: гонку на выживание (last man driving), лиса и гончие (fox and hounds) и двухкомандную игру (divided glory). В интернете «Тормозилки» обретают второе дыхание и смотрятся очень увлекательно хотя бы за счет того, что у каждого хозяина есть уникальная машина и манера поведения.

ДЛЯ ТЕХ, КТО НЕ ДОГНАЛ

Окончательную оценку «Тормозилкам» на этот раз поставишь ты. А мы отметим то, что было бы отлично, если на коробочке с игрой производитель указывал не только то, что в ней есть, но и то, чего в игре нет. Впрочем, такое будет только при коммунизме.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 6.5
+ «Плоских» гонок много, а вот гравитационных – раз, два и обчелся.
– Может сложиться ощущение, что в эту игру ты уже много раз играл.

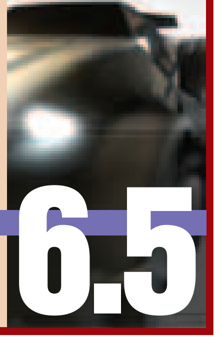
ГРАФИКА 5.5
+ Буйство красок. Несмотря на трубы, обошлось без темноты и серости.
– Графика заставляет задуматься о завышенных системных требованиях.

ЗВУК И МУЗЫКА 4.0
+ Национальная музыка для каждой из сторон, качественные звуки взрывов
– Звуковые эффекты никуда не годятся. «Птюй-птюй» – разве это перестрелка?

ДИЗАЙН 6.5
+ Множество интересных деталей: как в машинах, так и на уровнях.
– Степень детализации и прорисовки оставляют желать лучшего.

УДОБСТВО 3.0
+ В плане тюнинга автомобиля игра оказалась на высоте среди аркад.
– Нет поддержки джойстиков, рулей и джойпадов.

ИТОГО
Неоднозначная аркада с незаезженной идеей гравитационных гонок и множеством недоработок.



6.5



Текст: Даниил Леви

FAR CRY



Жанр:	FPS
Разработчик:	Crytek
Издатель:	Бука
Количество CD:	четыре/один DVD

http://www.buka.ru/game/Game_3028.htm

Общая оценка
Русский язык — **отлично**

Если ты способен пройти мимом ТАКОЙ игры, тогда я просто не знаю, чем еще тебя можно удивить. Может релизом русской версии *DOOM 3?*





Еще несколько лет назад российский геймер познавал прелести мировых бестселлеров игровой индустрии лишь по пиратским или оригинальным версиям. Сегодня отечественные локализаторы радуют многомиллионную публику великолепными играми, выпущенными одновременно с мировыми релизами и полностью переведенными (и, стоит сказать, отменно переведенными) на русский язык.
То, что удалось компании **«Бука»** – почти подвиг. Почему «почти»? Потому что это их работа, и они сами не перестают это повторять.
Описывать красоты уровней ***Far Cry*** и ее отменную физику в рамках единичной рецензии в **«Витрине»** не будем – отличный обзор в майском номере нашего журнала окончательно расставил все точки над i.
Отметим другое – грамотную озвучку. Конечно, любуясь красотами (а ведь обещал графику не затрагивать) локаций, порой перестаешь распознавать какие бы то ни было звуки. Но – прислушайся. Не зря ведь «Бука» получила благодарственное письмо от русскоязычных сотрудников **Crytek**, благодаривших россиян за великолепный перевод – «...голоса подобраны лучше, чем в оригинальной версии...». Ты все еще здесь?



SINGLES: FLIRT UP YOUR LIFE



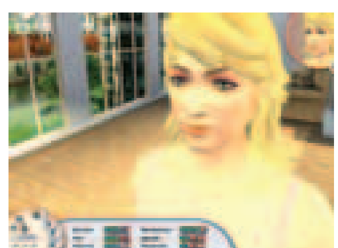
Жанр:	simulation
Разработчик:	Rotobee
Издатель:	Бука
Количество CD:	один

http://www.buka.ru/game/Game_3190.htm

Общая оценка
Русский язык — **отлично**

Поиграть в *Singles* стоит каждому. Во-первых, красиво. Во-вторых, порой даже немного интересно и занимательно. Ну а в-третьих, надо ведь посмотреть на убийцу симов.





Творение **Rotobee** можно рассматривать с двух противоположных позиций. Первая: ***Singles*** – наглый клон более чем знаменитой ***The Sims***, позволивший массовой аудитории воочию лицезреть все самое откровенное. Стыд и позор. Вторая: Singles – почти полностью самостоятельный проект, достигший более высокой планки, нежели конвейер симов. Скажем так: Flirt up you Life дает игроку все, что раньше преподносила The Sims и даже чуточку больше. Нельзя не упомянуть более совершенный графический движок, вырисовывающий на экране монитора картинки, которые и не снились любой части симов.
Обе позиции хороши по-своему. Но ясно одно – Singles действительно нанесла серьезный удар по репутации игры от **Electronic Arts**. Нет, не исподтишка, а прямо в лоб. К терпеливым домохозяйкам отныне присоединятся миллионы подростков, жаждущих дождаться того момента, когда молоденькая Элен наконец-то перестанет стесняться выходить из ванной в одном полотенце. Что это? Грубое использование животных инстинктов человека? Вероятно, да. Но слишком уж красивое и аккуратное. Не зря ведь мы присудили Singles звание игры месяца в прошлом номере.



TOCA RACE DRIVER

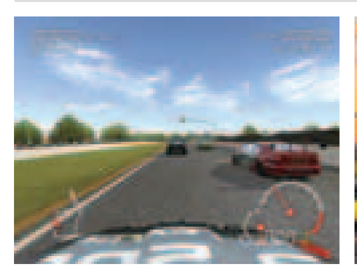


Жанр:	sport/racing
Разработчик:	Codemasters
Издатель:	1C/Nival Interactive
Количество CD:	два

http://games.1c.ru/toca_race_driver/

Общая оценка
Русский язык — отлично

Если четвертая часть приключений Колина МакРэя (Colin McRae) уже приелась – сегодня же покупай *ToCA Race*. Если нет – придется играть в две гонки одновременно.

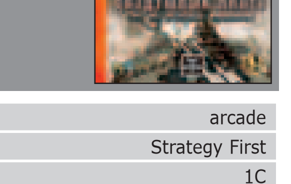




Эх... люблю я гоночные симуляторы. Кто бы что ни говорил – люблю. Люблю разгоняться до 200 км/ч, а затем резко притормаживать перед поворотами и идеально вписываться в извилистые лабиринты трека. Люблю вызывать овации публики, уважительно аплодирующей при виде очередного элегантного обгона в моем исполнении. А еще я люблю гоночные симуляторы, в разработке которых непосредственное участие принимает компания **Codemasters**. Почему? Просто доверяю этим парням и знаю, что халтуры они не приемлют.
Да, дороги друзья, ***ToCA Race Driver*** – игра великолепная. Создатели знаменитой серии ***Colin McRae Rally*** снова не ударили в грязь лицом. Прекрасно переведенная компанией **Nival** версия заслуживает внимания всех почитателей этого жанра. Одна из изюминок игры – режим карьеры, заставляющий пройти путь от рядового тест-пилота до короля любой трассы. Конечно, придется изрядно попотеть, но ведь трудностей мы совсем не боимся, правда? Даже реалистичная система повреждений родного автомобиля для нас не помеха – будем ездить чуточку аккуратнее. А если у тебя и руль есть... ты – один из самых счастливых геймеров на земле. Завидую...



ВОЗДУШНЫЙ НАЛЕТ



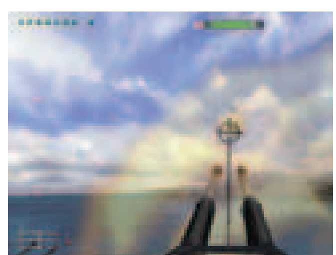
Жанр:	arcade
Разработчик:	Strategy First
Издатель:	1C
Количество CD:	один

http://games.1c.ru/air_raid/

Общая оценка
Русский язык — отлично

Если игры типа «стреляй, стреляй и еще раз стреляй» по-прежнему вызывают симпатию – вперед и с песней. Тренироваться в меткости стрельбы и четкости движений тоже необходимо.





Ну что ж. Отныне и на корабле линкора времен Второй мировой войны нам найдется должное применение. Поставят, понимаешь, за зенитное орудие, сами за такие же усядутся. Ну а потом ждем – атаки ждем. Хотя нет, не атаки – налета ждем. Только грозные супостаты появятся на горизонте – сработает громкая сирена. Значит, пора готовиться, впереди беспощадная схватка. Схватка – это когда ты стреляешь по самолету, а он, не успевая подлететь на нужное расстояние, топором сваливается в пучину морскую. Забавно. Забавно потому, что, как правило, самолетов много, а вот патронов для них не всегда достаточно. Вот и приходится тренироваться в меткости – тщательно просчитывать каждый выстрел, каждый запуск драгоценной ракеты. А как тут просчитаешь, если в разгар сражения прямо под нос родному плавсредству подползает вражеская субмарина? Мда... тяжела работа профессионала. Ну, это ничего – по окончании задания наш командир обязательно выпишет подробную статистику моей стрельбы. Авось и похвалит малек – все приятно будет. Непонятно мне одно – война у нас какая-то странная. Ну да ладно, это все пустое. Помню, вчера сказал об этом командиру, так он...





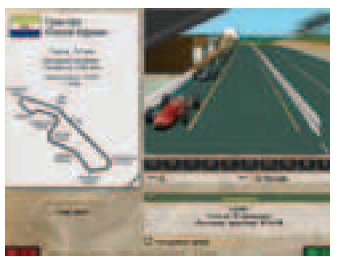
ЛЕГЕНДЫ ФОРМУЛЫ-1

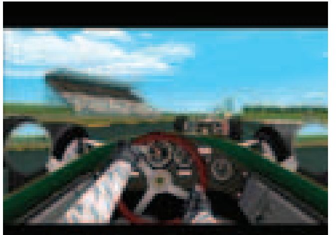
Жанр:	sport/racing
Разработчик:	Sierra Studios
Издатель:	1С
Количество CD:	один
Онлайн: http://games.1c.ru/gpl/	

Общая оценка

Русский язык **отлично**

Проект Sierra Studios отличает далеко не лучшая графика (игре уже много лет!). Однако исторический момент способен затмить собой непригляд-ности внешнего вида. А что это значит? Значит, за руль и вперед!







Гонки Формулы-1 – вид спорта зрелищный, таящий в себе огромную опасность. Но мало кто из молодых почитателей **Михаэля Шумахера** (Michael Schumacher) и **Дэвида Култхарда** (David Coulthard) знают, что в незапамятные времена болиды были куда менее совершенны. Развивая огромные скорости, пилоты «древних» авто имели все шансы не закончить гонку в полном здравии. Малейшая ошибка – и опасный вылет с трассы обеспечен. А уж если случалось лоб в лоб встретиться с ограждением...

«Легенды Формулы-1» разработаны именно для того, чтобы освежить в памяти геймеров историю развития высокобюджетных гонок. Нам предлагается занять место пилота и пройти весь путь – от тренировочных заездов с целью изучить все аспекты трассы до триумфальной гонки, которая, откровенно говоря, далеко не всегда заканчивается триумфально. А не заканчивается она так по одной простой причине – игра довольно сложная. Пройти не самый крутой поворот на большой скорости не получится – вылетишь на гравий. Данный параметр следует отнести исключительно к плюсам, даже несмотря на тот факт, что трудности настройки управления и его непосредственного применения могут отпугнуть немалую часть пользователей.





МОРХУХН:
ПРОСТО МОРХУХН + ПЕРЕЗАГРУЗКА

	arcade
Разработчик:	Phenomedia
Издатель:	Руссобит-М
Количество CD:	один
нет сайта	

Общая оценка

Русский язык **отлично**

Одна из лучших офисных игр теперь и в России. Отличные локации, различные бонусы и отличный перевод – чем не повод ознакомиться с легендой?





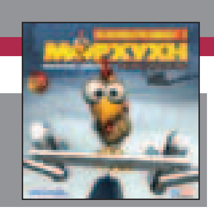
Moorhuhn – знаменитая аркада, начавшая свое победоносное шествие по интернету несколько лет назад. Казалось бы, что может быть банальнее обычного тира? Ну двигаешь ты мышкой, ну стреляешь по пролетающим мимо куропаткам, ну получаешь бонусные очки за выполнение игровых «комбо». Детская, на первый взгляд, игра настолько понравилась геймерам всего мира, что по ней несколько раз проводились соревнования с вполне серьезным призовым фондом.

Компания **«Руссобит-М»** выпустила два диска с разными версиями ***«Морхухна»***. На первом CD разместились два первых варианта игры – ***«Просто Морхухн»*** и ***«Перезагрузка»***. Обе по-своему хороши, хоть и представляют собой лишь небольшие локации. Правда, справедливости ради отметим, что попадать по летающим куропаткам в «Перезагрузке» немного сложнее из-за несколько непривычной формы птиц.

На этом же диске ты найдешь кучу различных бонусов от разработчиков: специальные тренировочные мини-игры, позволяющие в значительной мере улучшить реакцию (а без нее в игре никуда), паззлы, трейлеры и многое-многое другое. Право, качать все это из интернета было бы проблемно.



МОРХУХН: СНЕЖНЫЙ ДЕСАНТ + РЕВОЛЮЦИЯ

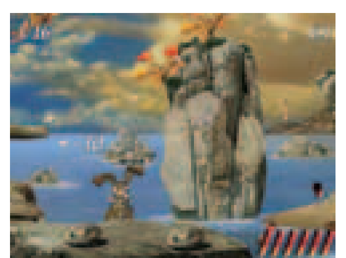


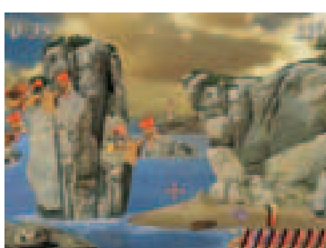
Жанр:	arcade
Разработчик:	Phenomedia
Издатель:	Руссобит-М
Количество CD:	один
нет сайта	

Общая оценка ■■■■■■■□□□

Русский язык **отлично**

***«Снежный десант»* и *«Революция»* обречены на то, чтобы быть установленными на большинстве офисных компьютеров. Ведь *«Морхухн»* – национальный вид спорта в России.**





Второй диск из коллекции компании **«Руссобит-М»** дарит нам еще два уровня ***«Морхухн»***. Причем один из них – зимний. Стрелять по куропаткам зимой – занятие, стоит сказать, несколько экстравагантное. Сначала вообще задаешься вопросом, откуда зимой куропатки? Но затем, вспомнив, что в «Морхухн» куропатки есть всегда и везде, полностью погружаешься в игру. Как оказалось, в минусовую температуру активность безумных куропаток лишь возрастает.

Вторая локация – скалистое побережье – одно из последних творений студии **Phenomedia**. Пожалуй, это – один из самых интересных плацдармов для отстрела куропаток. Игровая локация наполнена разнообразными неожиданностями – приятными и не очень. К примеру, в один прекрасный момент на экране может появиться второй прицел, который станет без твоего ведома убивать птиц, отнимая тем самым заслуженные очки. А вот еще одна шутка создателей – при движении мышкой вправо экран будет двигаться влево. Куда уж тут до рекордного результата.

Этот диск, так же как и первый из коллекции «Морхухн», наполнен кучей бонусов, тренировочных мини-игр и демонстрационными версиями.



ТРЕКМАНИЯ

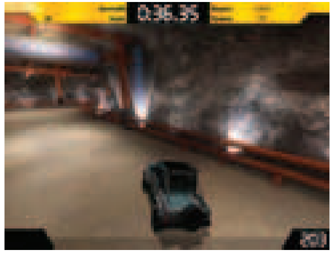


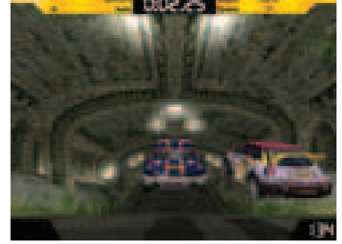
Жанр:	arcade/racing
Разработчик:	Nadeo
Издатель:	Бука
Количество CD:	один
Онлайн: http://www.buka.ru/game/Game_3146.htm	

Общая оценка ■■■■■■■▪□□□

Русский язык **отлично**

Игра завлекает своей несерьезностью и, вместе с тем, качественным исполнением. Приятная графика – есть, увлекательный геймплей – есть. Денег только нет. А нужны ли?



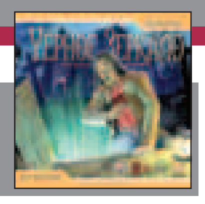


Можно с уверенностью сказать, что ***«ТрекМания»*** – одна из лучших аркадных гонок на сегодняшний день. Игрушечные машинки, коих в наше распоряжение попадает великое множество, правдоподобно совершают маневры по крутым поворотам трассы, которую мы же и создали. Редактор трасс – одна из главных особенностей игры. Помимо построенных разработчиками треков (некоторые из которых, кстати говоря, не так-то и просты), мы можем стать главным инженером при создании собственной трассы. Хочешь проехаться по мертвой петле? Пожалуйста. Только не забудь, что перед въездом на нее машина должна набрать высокую скорость, иначе падение с немалой высоты и последующий сход с трассы обеспечены. А местному грузовичку, например, набрать нужную скорость достаточно трудно.

Разнообразие локаций, режимов игры и наличие функции игры по сети – стандарт для проектов, которые хотят приковать к себе хоть немного внимания геймерской аудитории. Этого здесь достаточно: и стандартов, и внимания. В общем, хватайся за баранку и вперед – покорять пустынные просторы и заснеженные горы. Тем более, что перевод выполнен на славу.



ЧЕРНОЕ ЗЕРКАЛО



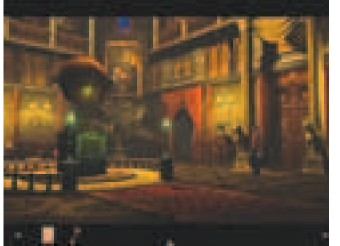
Жанр:	adventure
Разработчик:	Future Games/Unknown Identity
Издатель:	Акелла/The Adventure Company
Количество CD:	два

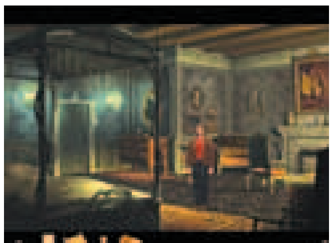
http://www.akella.com/pub-blackmirror-ru.shtml

Общая оценка

Русский язык — отлично

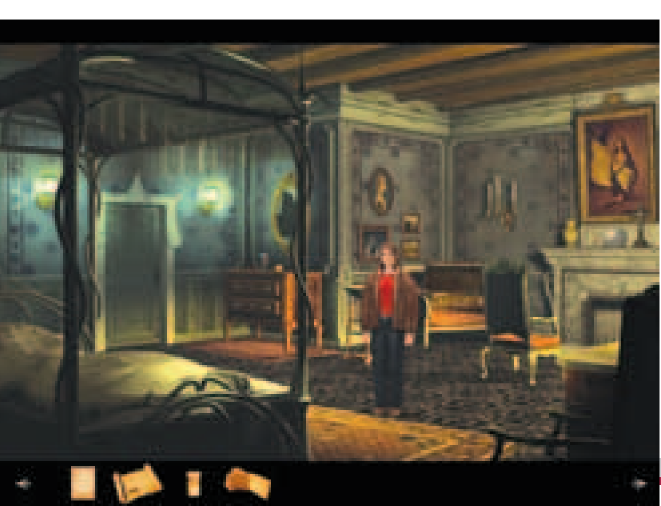
Нельзя сказать, что *The Black Mirror* не удалась. Удалась, но не до конца. Наряду с интересными загадками и неплохой озвучкой, мы получили рядовой дизайн уровней и порой излишне линейный сюжет.





Ровно двенадцать лет **Самуэль Гордон** – наш протагонист – не бывал в родном замке «Черное зеркало», ровно двенадцать лет он не знал ничего о странных вещах, происходивших в стенах этой величественной и по-своему ужасной постройки. Однажды Самуэль получает письмо от своего деда **Уильяма** с просьбой как можно скорее приехать в замок. Но, как того, в принципе, и следовало ожидать, – Гордон-младший опоздал. Уильям погиб, выпав из окна одной из башен. Понятное дело – Самуэль озабочен странной причиной смерти своего родственника. Чтобы узнать тайну гибели дедушки, внук начинает собственное расследование. Всем бояться!

На самом деле бояться тут совсем нечего, хоть игра и позиционирует себя в качестве мистической адвенчуры. Замок – основная игровая локация – ничем особым выделиться не может. Стандартные для таких сюжетов просторные холлы, высоченные картины и нагромождение непонятных предметов – этого тут предостаточно. То же можно сказать и о графике – с одной стороны задники выполнены качественно, с другой – они слишком статичны. Анимация же персонажей порой напоминает активированный режим сло-мо. Так и живем.



СНАЙПЕР



Жанр:	3D Action
Разработчик:	Mirage Interactive
Издатель:	1С
Количество CD:	один

http://games.1c.ru/sniper/

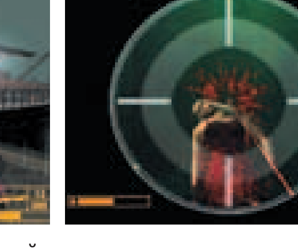


Общая оценка

Русский язык — отлично

Когда прочие шутеры нового поколения уже не способны занять драгоценного внимания отечественного геймера, ситуация спасает *«Снайпер»*. Только не забудь, что точность – она всегда в почете.





Жил был обычный такой Снайпер (да-да, именно с большой буквы «С»). И ладно бы жил и не мешал. Но вот ведь незадача: зло всего мира обратилось против легендарного Снайпера и дружно усадило его в тюрягу. Подставило, то бишь. Нашего протагониста такой расклад дел естественно не устраивает. Хочется ведь разобраться, кто, когда и, главное, зачем?

Если сама профессия снайпера тебе симпатична, игра вызовет смежные с симпатией чувства. Первоначально нам предлагают разумно распределить очки опыта. Да, здесь есть опыт. Да, при повышении уровня придется грамотно использовать полученные очки. Но ведь ты же Снайпер. Ну а дальше пролог, тюрьма... Мы уже успели привыкнуть к такому стремительному развитию событий. Как-никак – Снайперы. Бороться со злом, кстати говоря, придется тоже в окружении таких вот снайперов (но уже с маленькой «с», потому что мы круче). Вот и получается, что игра превращается в вечное противостояние снайперских кланов. Не спорю – вполне качественно реализованный проект как в отношении внешнего вида, так и в плане музыкального оформления. Просто местами излишне несерьезно, а это нам, Снайперам, не нравится.



KILL.SWITCH



Жанр:	Action
Разработчик:	Namco
Издатель:	Руссобит-М
Количество CD:	один

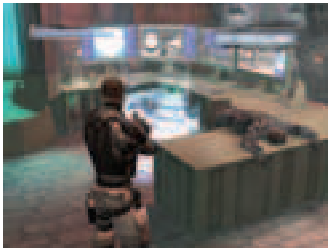
http://www.russobit-m.ru/rus/games/Killswitch

Общая оценка

Русский язык — плохо

Если после нашей рецензии на *kill.switch* в этом номере ты решишься купить игру – хорошенько подумай, прежде чем брать локализованный kill.switch. Удовольствие от игры может быть сильно испорчено.



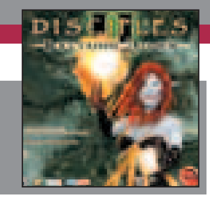


Обычно локализатор получает loc-kit (localization kit) от разработчика. В нем списком даны все фразы, слова и обозначения из игры. А как ты знаешь, значение части английских слов сильно зависит от контекста. Естественно, сразу верно перевести на русский все фразы и точно попасть по смыслу не всегда получается. Для этого собранную локализованную версию проверяют, чтобы текст подходил по смыслу, не вылезал за данные ему рамки. Все это исправляется и вновь собирается, на что нужно время... Все это я рассказываю здесь затем, чтобы ты понял, почему не всегда стоит торопиться выпускать локализацию одновременно с западным релизом.

В игре перепутаны местами масса слов и обозначений (особенно радует настройка управления методом тыка. Например, «Огонь» – это удар рукой...), все озвучено одним голосом. Простые баги остались только потому, что издатели хотели быстрее выпустить игру. Сейчас вышел патч, который исправляет некоторые ошибки локализации (см. на нашем диске), но часть неприятных моментов устранить уже невозможно. Но тебе ведь хочется, чтобы официальные локализации выходили быстро? Вот результат выполнения твоего желания.



DISCIPLES 2: ВОССТАНИЕ ЭЛЬФОВ



Жанр:	TBS
Разработчик:	Strategy First
Издатель:	Руссобит-М
Количество CD:	один

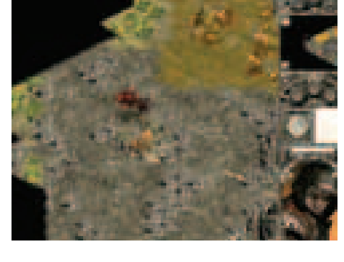
http://www.disciples2.com/D2/elves/

Общая оценка

Русский язык — хорошо

Адд-он к игре двухлетней давности. Если тебе это еще не надоело – наслаждайся, потому что это лучший (пускай и очередной) адд-он из всех!





Disciples 2 вышла в самом начале 2002, года и тогда это был настоящий шок. Ведущие западные игровые издания наградили ее десятками различных наград и премий. **Strategy First** попала в «яблочко» – это была оригинальная идея, новый взгляд на пошаговые стратегии, другая ***Heroes of Might&Magic***. И тут Strategy First решила вступить на порочную дорожку, которую протоптала знаменитая **EA** – они стали выпускать адд-оны...

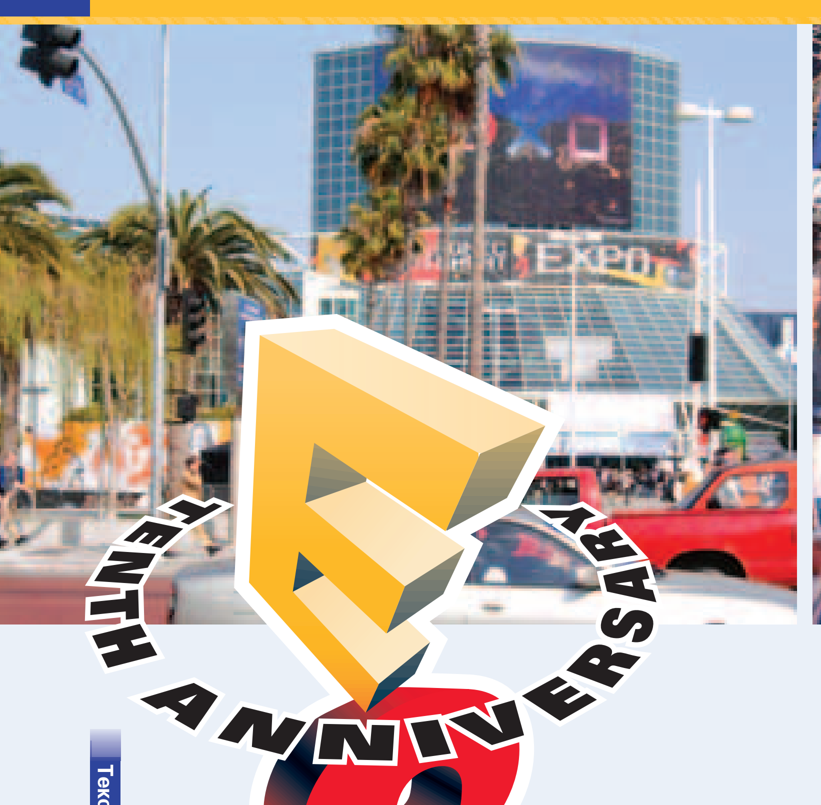
Сейчас перед нами последний из них. Новая раса со своими героями, умениями и магией (и, конечно, своей кампанией), пара новинок в игровом процессе, новые музыкальные темы, все кампании из предыдущих частей – вот и весь адд-он. Баланс доведен до ума, все продумано и отполировано, так что играть с удовольствием вполне можно, если, конечно, еще не надоело.

Кроме того, хочу обрадовать. Видимо, Strategy First осознала всю свою некомпетентность. Либо просто устала от нападок игроков: «Сколько можно делать эти адд-оны!». В любом случае, теперь разработкой серии Disciples занимается другая студия... Из России... **«МиСТ ленд-ЮГ»** (***«Код доступа: Рай»***, ***«Власть Закона»***). Возрождение серии? Посмотрим.





NEW!
Новейшие видеокарты
ASUS FX 5950 ULTRA
Профессиональные
мониторы
фирмы IIYAMA
(1024x768 120 Hz)
550 м²
150 компьютеров
Регулярно проходят
турниры по
CS, WC III TFT, StarCraft,
UT 2003, Diablo и другим
играм
Магазин профессиональных
девайсов для геймеров
от
20
руб./час
день
10 Mbit
без ограничения трафика
с 24⁰⁰
120
руб.
до 9⁰⁰
ночь
У нас тренируются лучшие геймеры и команды Москвы
Продвинутый клуб
для профессиональных игроков
интернет
ВИК@web
центр
круглосуточно
5 минут пешком от м. ВДНХ ,ул. 1-ая Останкинская,д,57
org@vikaweb.ru
тел. 283-85-56
www.vikaweb.ru





Отстояв огромную очередь, любой желающий мог посмотреть новое видео Half-Life 2 и получить эксклюзивную майку.

Текст: Петр Головин

НЕДЕЛЯ В ГОРОДЕ АНГЕЛОВ

All the leaves are brown
And the sky is grey
I've been for a walk
On a winter's day
I'd be safe and warm
If I was in L.A.

"California Dreaming"
Beach Boys



На информационном табло в салоне самолета загорелось сообщение о том, что до пункта назначения осталось менее двадцати минут полета. Крылатая машина медленно начала снижаться, и уже через несколько мгновений в иллюминаторах появились очертания незнакомого мегаполиса. Его огромные стеклянные здания казались похожими на спичечные коробки, аккуратно расставленные чьей-то умелой рукой вдоль океанского побережья. Неужели это он – город, который каждый из нас сотни раз наблюдал в кино и играх, куда всегда мечтал по-



Ищи видео на диске этого и следующих номеров

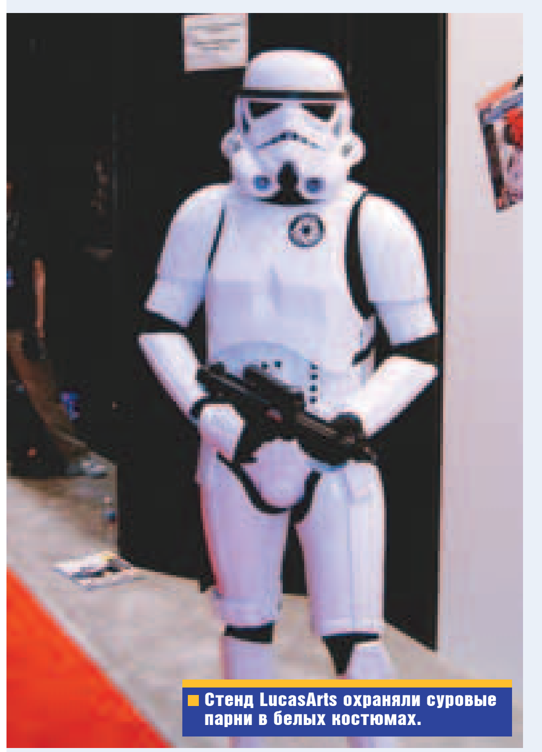


Питер Молине (Peter Molyneux) рассказывает об основных особенностях своего нового творения The Movies.



Самые смелые посетители выставки могли запустить руку в аквариум с огромными тараканами.





Стенд LucasArts охраняли суровые парни в белых костюмах.

пасть, чтобы собственными глазами увидеть, как живут его обитатели. Город великих героев и несбыточных мечтаний. Он манил, он звал к себе. Отсюда, с высоты птичьего полета, казалось, что это всего лишь мираж, скрывающийся в туманной дымке, и достаточно легкого дуновения ветра, чтобы раз и навсегда разрушить его. Но время шло, а сверкающий мегаполис внизу не исчезал. И очень скоро нам предстояло спуститься к нему, пройтись по его улицам и вдохнуть его воздух. Нам предстояло оказаться в городе грез – Лос-Анджелесе.

Первая мысль, которая возникает в голове, когда оказываешься в Лос-Анджелесе – «неужели нас обманули?». Выехав за пределы LAX (лос-анджелесский аэропорт), сразу начинаешь искать глазами любые признаки голливудской роскоши. Хочется увидеть огромные белые особняки, сверкающие лимузины, хочется, наконец, узнать хотя бы одну живую звезду. Но действительность выглядит гораздо прозаичнее. Небольшие домики, старые автомобили и простые жители, неторопливо идущие по своим делам – такова картина, представшая взору во время непродолжительного автомобильного путешествия от аэропорта до гостиницы. Единственное, что хоть как-то напоминает о том, что ты находишься в городе ангелов – знаменитая надпись **"Hollywood"**, мелькающая среди стройных пальм и невысоких строений. Но очень скоро на горизонте вырастают небоскребы, а указатели на автостраде начинают пестрить знакомыми до бо-

ЖИЗНЬ ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫХ ЛЮДЕЙ

Одним из главных событий выставки стала встреча с человеком-легендой – **Ричардом Греем** (Richard Gray), более известным под ником **Левелорд (Levelord)**. Этот добродушный бородач оказался очень веселым и интересным человеком. Он поделился с нами секретами создания своих хитов. Беседа с Левелордом оставила самые приятные впечатления. А тех трех слов на русском, которые знает этот монстр игровой индустрии, оказалось вполне достаточно для полного взаимопонимания.





Эх, ностальгия, ностальгия...



■ Проходя мимо стенда Doom III, каждый посетитель думал о чем-то своем...



ЖАНРОВОЕ РАСПРЕДЕЛЕНИЕ

Action/Adventure:	26.6%
Educational/ Edutainment:	15.8%
Sports/Driving/Racing:	12.5%
Role Playing:	7.3%
Child/Family:	7.1%
Strategy:	6.3%
Arcade:	4.9%
Simulation:	3.7%
Другие:	15.8%

ли названиями улиц и районов: Hollywood blvd., Santa Monica, Beverly Hills. Но это не главное. Главное, что мы наконец-то здесь, а впереди у нас самая большая игровая выставка – **E3**.

Едва оказавшись возле входа в **Convention Center**, в котором проходит основное действо, понимаешь, что за его стеклянными воротами тебя ждет что-то совершенно незабываемое. Отстояв внушительную очередь в центре регистрации, получив бэдж, сразу же отправляешься в путешествие по залам. «Посмотри налево, посмотри направо» – говорит тебе внутренний голос. Повинуясь его призывам, ты срываешься с места и... застываешь, не зная, куда отправиться дальше. Со всех сторон на тебя обрушивается лавина звуков, от которых невозможно укрыться, даже закрыв уши руками. Но адаптация проходит довольно быстро, и уже через пару минут, оправившись от шока первых впечатлений, ты начинаешь адекватно воспринимать окружающую действительность. От огромного количества павильонов разбегаются глаза. «Неужели их может быть столько?» – думаешь ты, и сразу же бросаешься к ближайшему. Вот оно, настоящее геймерское счастье. Собственными глазами увидеть и поиграть в то, что твоим друзьям только предстоит оценить в ближайшем будущем. Первым дело хочется взглянуть на таких монстров, как ***Doom III*** и ***Half-Life 2***. Надо сказать, что поиграть в них лично у нас так и не получилось. Зато полюбоваться на несколько роликов, крутившихся на стендах **Valve** и **Activision** все же удалось. Оба хэдлайнера этих компаний выгляде-





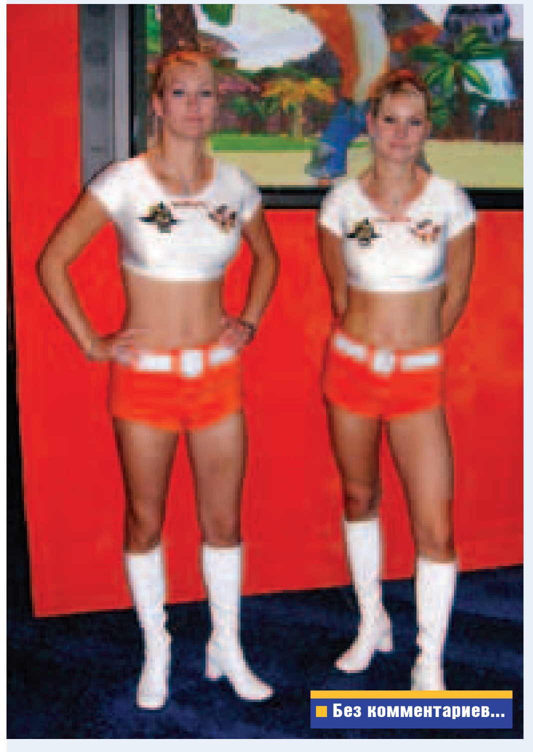
■ Весьма жизнеутверждающая надпись...





Стенды некоторых компаний поражали своими размерами и масштабом декораций.





Без комментариев...

ли практически так же, как и год назад. Но если Activivsion отделалась всего лишь демонстрацией нескольких роликов своего судьбоносного сериала, то Valve решила подбодрить публику, уже давно уставшую от ожидания второго пришествия **Гордона Фримена** (Gordon Freeman). Помимо нового видео Half-Life 2, на специальном пресс-показе была представлена обновленная версия карты de_Aztec из ***Counter-Strike***, выполненная на том же движке, на котором создается продолжение ядерного супер-хита. Такого никто не ожидал, а потому эффект оказался просто сногсшибательным. **Blizzard** продемонстрирвала ***World of Warcraft*** в играбельном виде. Один из самых ожидаемых ролевых проектов предстал перед журналистами во всей своей красе. Поиграв в него непродолжительное время мы остались довольны увиденным. Еще один сюрприз преподнесла компания **Bethesda**. На ее стенде был представлен один из самых интересных и атмосферных шутеров последнего времени – ***Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth***. Первая игра, созданная по мотивам произведений **Говарда Лавкрафта** (Howard Lovecraft), пришлась по вкусу всем участникам E3. **Ubisoft** удивила всех посетителей роликом новой части приключений секретного агента **Сэма Фишера** (Sam Fischer). К сожалению, в видео ***Splinter Cell Chaos Theory*** (а именно таково рабочее название новой части знаменитого сериала) не было ни одного кадра из игрового процесса. Однако сомневаться в качестве игры нет никаких причин: все-таки успех предыдущих частей

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ПО ПЛАТФОРМАМ

Игры для консолей:	40.3%
Игры для PC:	30.7%
Игры для PDA и мобильных платформ:	18.4%
Игры для карманных консолей:	6.8%
Многопользовательские игры:	3.8%





На вопрос «А что вы делаете сегодня вечером?», красавицы молча разводили руками и загадочно улыбались.



великолепного stealth action'а не дает причин опасаться за судьбу игры. Продолжение лучшего шутера прошлого года – потрясающего ***Call of Duty*** – запомнилось великолепной динамикой и потрясающим реализмом. Демонстрация этого проекта проходила в специальном павильоне, выполненном в виде настоящей армейской палатки. Зайдя внутрь и расположившись в удобном кресле можно было расслабиться и насладиться игрой. Еще один шутер, мимо которого никак невозможно было пройти, – ***Pacific Assault***. Помимо игровых стендов эта игра показывалась на огромном экране, расположенном в самом центре одного из выставочных павильонов. Ролик больше напоминал отлично срежессированный фильм и смотрелся не хуже голливудских блокбастеров, посвященных Второй мировой войне. Не отставали от своих западных коллег и российские издатели. **«1С»**, **«Акелла»** и **«Руссобит-М»** привезли на E3 огромное количество хитов. Среди них были такие громкие тайтлы, как ***«В тылу врага»***, ***«Вивисектор»***, ***Axle Rage*** и многие другие. На E3 западные геймеры смогли познакомиться с самым необычным проектом, получившим награду на прошедшем в начале года выставке **КРИ 2004**. Речь идет о симуляторе свободного полета – игре ***«Полет фантазий»***. Конечно, по навороченности декораций стенды наших компаний уступали таким зубрам индустрии, как **Sony** или **Microsoft**, но по качеству игр могли на равных соперничать с ними. А это очень и очень приятно.

Если кто-то скажет тебе, что E3 это просто большая выставка – не верь этому человеку. В его словах будет только доля правды, ибо **Electronic Entertainment Expo** – выставка просто гигантская. Несколько залов, каждый из которых занимает площадь более тысячи квадратных метров, и сотни тонн



Глава Id Software Тодд Холленшид (Todd Hollenshead) дает интервью в прямом эфире.



■ Один из лучших киберспортсменов мира – Fatality за своим рабочим местом.

разнообразных декораций – вот лишь видимая часть айсберга. Трех дней, которые отводятся для проведения E3, явно не достаточно для того, чтобы обойти все стенды и опробовать все новинки игрового производства. Хочется обежать все павильоны и увидеть все, что только возможно. Но внезапно оказывается, что выставка закончилась. И стоя перед закрытыми дверями Convention Center понимаешь, что не увидел и половину того, что хотел.

Три дня проведенные на E3 не были бы такими яркими, если бы не знакомство с Лос-Анджелесом и его окрестностями. В первый же свободный день мы решили поехать на знаменитый Малхолланд Драйв. Именно отсюда открывается лучший вид на город. Описать словами эту картину очень непросто. Вид ночного мегаполиса – зрелище незабываемое. Море ярких огней, раскинувшееся под голливудскими холмами, выглядит поистине нереально. Наилучших декораций для съемок фантастического фильма просто невозможно придумать. Ну и конечно же, побывать в Лос-Анджелесе и не увидеть океан было бы непростительно. Поэтому следующей нашей остановкой было выбрано побережье Тихого океана. Вот где ощущается величие природы и ее безграничная красота.

Улетать из Лос-Анджелеса никому не хотелось. За неделю, проведенную в этом прекрасном городе, мы настолько привыкли к нему, что когда пришло время расставаться, сделать это было очень трудно. Но мы не простились навсегда. Мы всего лишь сказали «До свидания». Оставив в солнечной Калифорнии частичку собственной души, мы решили вернуться сюда снова. Но это будет только через год. А пока остается только вспоминать о замечательном времени, проведенном в городе ангелов, месте, где сбываются любые мечты.





■ Первые кадры новой приставки, известной всему миру под именем Phantom.

Благодарим за техническую поддержку в поездке компанию iRU

КАЗАКИ 2: Наполеоновские Войны

Текст: Николай «Тиамат» Морозов



НАЧАЛО НАЧАЛ, ИЛИ КАК ЭТО БЫЛО

Создание нашумевших ***«Казаков»***, игры, в которой были реализованы как невиданное ранее количество юнитов, так и довольно объемная экономическая структура, завершено! Разработчики вздохнули с облегчением. Вложив в проект все свои силы, они увидели его таким, каким хотели видеть! Ура! Немногим позже отзывы показали, что игра понравилась не только самим создателям. Однако новые интересные идеи, которые все появлялись, непременно хотелось воплотить в жизнь. И один за другим появились адд-оны. Когда все идеи по улучшению первых «Казаков» исчерпали себя, было принято решение создать ***«Завоевание Америки»***. Игра получилась очень похожей на своего старшего брата, но уже с новым качеством графики, с увеличенным лимитом юнитов на карте, и все это под соусом из параметра боевого духа и возможности штурма зданий и укреплений. Далее был выпущен адд-он ***«В поисках Эльдорадо»***, после чего разработчики решили дать игрокам небольшую передышку. И вот, наконец, пришло время продолжить историю «Казаков».



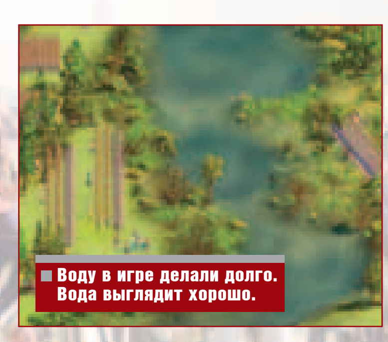
НАЧНЕМ-С!

Первый камень преткновения – тематика игры. А тем на выбор было целых три: войны Наполеона, Средние века и Первая мировая. После долгих раздумий было решено остановиться на эпохе царствования императора в треуголке, поскольку она логически продолжит тематику первой части и, кроме того, является одной из наиболее популярных среди любителей «Казаков». Выбор данной эпохи был также обусловлен тем, что это интересное историческое время пока еще не было достойно реализовано ни в одной стратегии реального времени.

После удачного объезда первого камня началось обсуждение экономической составляющей грядущего геймпля, то бишь, какие будут ресурсы и сколько, как будут пополняться запасы стратегического сырья, спо-



В игре несколько видов климатических зон.



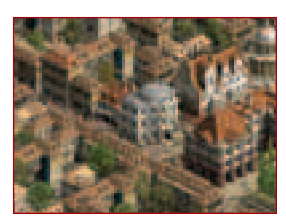
Воду в игре делали долго. Вода выглядит хорошо.




Глобальность боев в Казаках 2 призвана не просто впечатлять, она призвана поражать воображение.


Игра обзавелась еще одним режимом, где придется решать задачи глобального характера.



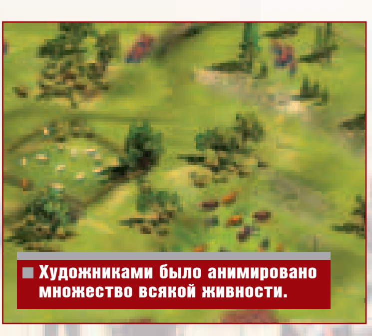


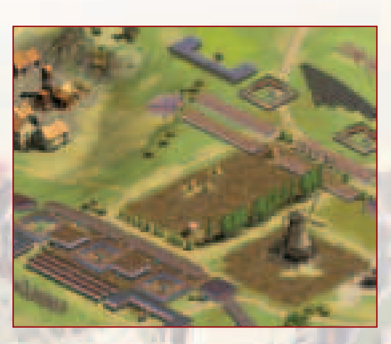


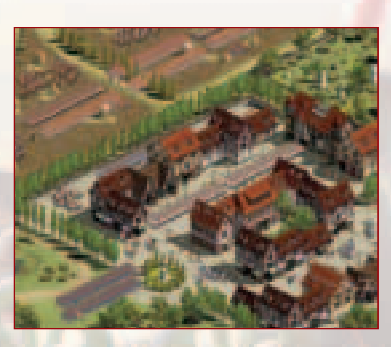


собы реализации и взаимодействия войск с игровым миром и т.д. Были проведены опросы среди игроков. И в результате образовалось море идей. После длительного отбора, фильтрации и дополнений мы посмотрели на результат. Итак, у нас получалась система, в которой игрок управляет добычей ресурсов только косвенно: он не строит шахты и рабочих, а захватывает села и города, в которых находится производство тех или иных ресурсов. Фактически игрок является своеобразным зав. складом, который выставляет приоритеты поступления ресурсов. Добыча полезных «ископаемых» проходит в несколько этапов. Первый этап – «сырой ресурс» (дерево, руда, уголь, еда, камень, хлопок, кожа), получаемый непосредственно в шахтах и переправляемый на склад игроку. Второй этап – «промежуточный ресурс» (пиломатериалы, метал, стройматериалы), который является результатом переработки «сырого ресурса» и используется для изготовления материалов. И, наконец, третий этап – «готовый продукт», который игрок может использовать для постройки зданий либо создания материалов, используемых пехотой или кавалерией. Стоит заметить, что не все ресурсы проходят через второй этап. К примеру, еда сразу «добывается» на фермах и полях. Также игрок не строит самостоятельно здания. Он может приказать населению села построить кузницу, а с ее помощью уже перерабатывать руду в металл. При такой системе человек руководит непосредственно боевыми действиями и, конечно, собирает налоги. Для производства войск требуются рекруты, которые набираются из захваченных сел. Однако если какой-либо из ресурсов не использовался, то село-добытчик оказывается экономически невыгодным, что может привести к подрыву экономического баланса. При использовании такой сложной структуры игра практически делится на две составляющие: управление экономикой и управление войсками. Я приведу пример создания солдата. Шаг первый – сделать одежду. Для этого необходимо взять хлопок с полей, привезти на мануфактуру и пошить форму. Шаг второй – оружие. Придется добыть железную руду, на кузнице переплавить в металл, а после отвезти на арсенал и отлить ствол. А еще нужно взять на складе древесину, сделать из нее пиломатериалы, после чего создать приклад. Но и это еще не все, ведь требуется также собрать ружье. Шаг третий – создание штыка. Добываем руду, переплавляем в металл и везем в арсенал для создания штыка и прикрепления оного к оружию. Шаг четвертый – рекрут. Находим добровольца в городе или селе и отправляем в казармы, где его обучат обращаться с оружием. Шаг пятый – боеприпасы. Добываем селитру и в арсенале создаем порох. На финише одеваем солдата и выдаем ему оружие и боеприпасы. Да, неблизкий путь получился.

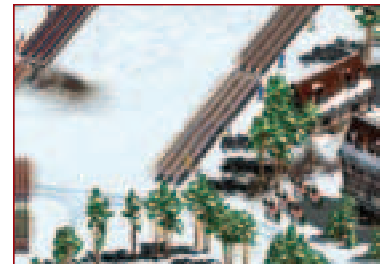
После того, как игрострой увидел, что получилось, было решено использовать уже накатанную и отполированную схему и добавить в нее самые


Художниками было анимировано множество всякой живности.






Каждая из наций должна была обладать своим собственным характером и быть легко узнаваемой... Москва. Россия.





интересные и оригинальные идеи. В частности, добычу ресурсов с помощью жителей сел. Так к нам вернулись еда, дерево, камень, железо, золото, уголь. Причем только камень и дерево добываются игроком, остальные средства для комфортного существования можно получить путем захвата сел, из которых на склад игрока потянутся обозы с нужными материалами. Это добавило новые элементы геймплея: захват территории, удержание границ, а также перехват ресурсных обозов и захват самых дальних сел на карте. А дальше нужно было определиться с нациями...

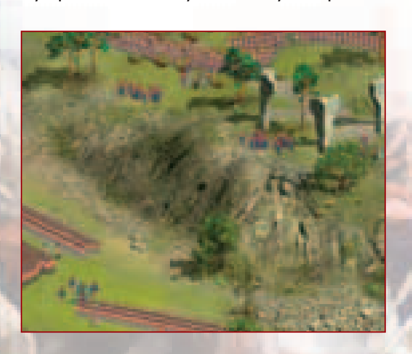
РОЖДЕНИЕ ИМПЕРИЙ

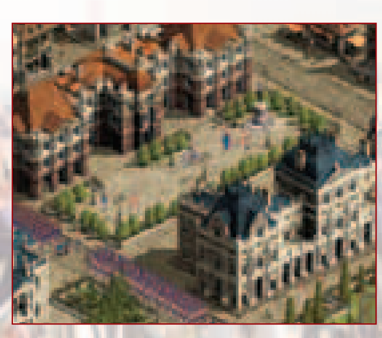
Несмотря на то, что первая часть «Казаков» щеголяла аж двадцатью нациями, в продолжении было решено оставить только те, которые в избранную эпоху являлись наиболее крупными и играли весомую роль. Подобных наций оказалось пять: Франция, Австрия, Пруссия, Великобритания и Россия. После, однако, решили добавить и Египет, который не выпадал за исторические рамки и при этом имел совершенно непохожее на старушку-Европу развитие и уникальную армию. Итак, всего шесть наций – не так уж и много. Над созданием каждой велась кропотливая работа, дабы игрок мог увидеть и оценить наше желание максимально точно передать историческую достоверность. Мы учли все преимущества и недостатки каждой из выбранных наций во времена Наполеоновских войн и постарались реализовать юниты в правильном историческом ракурсе. Так Франция получила самый богатый ассортимент кавалерии в игре, а Великобритания мощнейшую пехоту. Египет же отличается массовостью – юниты дешевы и быстровоспроизводимы. Кроме уникальной внешности, боец любой из наций отличается еще и уникальными характеристиками.

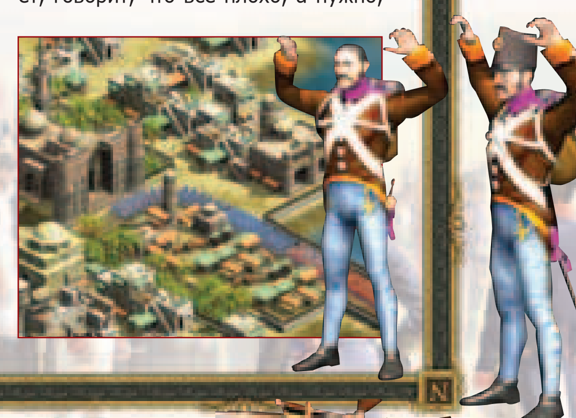
Следующим нововведением стала переработанная мораль, а также одна из главных фишек «Казаков» – отряды. После кропотливой балансировки характеристик юнитов, после долгого обсуждения и поиска ответов на вопросы «что? как? и зачем?» был внесен ряд изменений, которые добавят в игру реализма, не испортив при этом динамики и играбельности. В ***«Казаках 2»*** появился боевой дух и усталость. Это вывело геймплей на новый уровень, теперь игрок почувствует себя реальным полководцем. Урон, наносимый пулей, теперь будет зависеть от расстояния, а дальность стрельбы – от природных преград (холмов, гор и ложбин). Войска, которые находятся в лесу, получат преимущество, так как часть пуль противника будет застревать в деревьях. А вот кавалерия и артиллерия, в угоду реализму, лишены возможности передвигаться по лесам и болотам. И это далеко не все новые возможности. Нации и геймплей готовы, теперь кампанию делать нужно!

ЗАВОЕВАНИЕ ЕВРОПЫ

Тема выбрана, баланс отработан, все юниты нарисованы и вставлены в игру. Осталось самое сложное – создать кампанию! Весь рабочий коллектив, тяжело вздохнув, принялся «обрабатывать» Европу времен Наполеона. Кто карты рисует, кто их скриптует, кто программирует – работа постепенно движется. Правда, без ЧП не обошлось: как кто новую версию себе установит поверх старой – работа за день отправляется в утиль, и начинай все по новой. А тут еще начальник бушует, говорит, что все плохо, а нужно,







■ В виду того, что движок был видоизменен, появились возможности использования целого ряда новых эффектов.

чтоб было «идеально». Приходилось пить валерьянку и его отпаивать. Походы за валерьянкой участились, время на сон сократилось, но свою работу, оказывается, все стали делать быстрее и качественнее. С помощью программистов нам удалось создать вполне играбельную версию «Казаков 2». И если не считать постоянных глюков, которые появлялись быстрее, чем новая версия, все шло хорошо. Тестирование игры нагружало программистов по самое «не хочу». С ними безвылазно сидел глава проекта – они корпели над сборкой версии игры.

После создания карт для кампании пришла пора делать баталии. Согласно плану, должны быть реализованы шесть исторических побоищ: Асперн и Эсслинг, Ваграм, Аустерлиц, Ульмская операция, Пройсиш-Эйлау и битва в Египте. К каждой баталии прилагалось краткое историческое описание на два листа и рисунок ландшафта. И мы это сделали! На очередном витке эйфории было принято решение об увеличении объемов работы и создании четырех не исторических баталий, по ходу которых мы успели нарисовать десять карт для стандартной игры: один на один против компьютерного либо живого оппонента. Дело оставалось за малым – заставить все работать с надежностью швейцарского будильника!

НЕ УСПЕЛИ ВЗДОХНУТЬ, А БЕТА РЯДОМ

Проект близился к концу. И в один прекрасный день нам объявили о сборке беты. Началось тщательнейшее исследование дальних уголков локальной сети с целью поиска всех кусков работы и их объединения. Позже проводились профилактические работы, дабы не пропустить какой-нибудь важной мелочи. И конечно же, некоторые части таки не вписались в общую картину, так что пришлось их переделывать. Как оглянулись да посмотрели, что успели сделать, решили собой гордиться! Но не тут то было. Оказалось, что необходимо проверить и отследить все те недоработки, к которым мы привыкли и не замечали. Заканчивать то, над чем долго работаешь, тяжело. Хочется продолжить. Но это уже планы на будущее, а пока доводим все до ума, чтобы не огорчить тех, кто ждет нашу игру.

КОРСАРЫ II

Текст: Ренат Незаметдинов, Артем Романко



Признаться честно, когда редакция журнала «PC ИГРЫ» предложила нам вести дневники разработчиков, мы слегка растерялись. Нет, у нас нет особых секретов от геймеров. Но сначала нам показалось, что писать-то особенно и не о чем. Ну, подумаешь, делаем игру. Что тут интересного?

Потом мы сообразили, что это будет, пожалуй, самый лучший способ рассказать тем, кто ждет выхода ***«Корсаров II»***, о том, что творится с игрой, когда ее ждать и что в ней будет. Причем рассказать не официальным языком пресс-релизов и новостей на сайте, а по-человечески поделиться тем, что у нас происходит. Естественно, ждать полного отчета о всей разработке не стоит – все-таки место на страницах журнала ограничено. Мы будем рассказывать о различных забавных моментах и новых прикольных фичах.

ВОЗРОЖДЕНИЕ

Для начала расскажем вообще, как возродились «Корсары II». Когда проект под рабочим названием «Корсары II» превратился в ***«Пиратов Карибского моря»***, это повлекло за собой целую кучу изменений в игровой концепции. Нам пришлось отказаться от многих интересных идей (например, работорговли), которые мы планировали воплотить в игре. Также, по требованию компании **Disney**, сюжет игры пришлось перекраивать, чтобы как-нибудь привязать его к сюжету фильма. Все это привело к тому, что у нас остался изрядный груз идей, который не был реализован в «ПКМ». После выхода игры стало ясно, что множество игроков (особенно российских), несмотря на то, что «ПКМ» пришлись им по вкусу, скучают по атмосфере свободных приключений. Той самой, за которую полюбили первых ***«Корсаров»***.

Кроме того, в процессе разработки «ПКМ» мы поняли, что не использовали возможности нашего движка даже на 30 процентов. Наверное, каждому известно это ощущение: эдакий зуд в руках, появляющийся с пониманием того, что можешь создать нечто потрясающее. Именно это мы почувствовали, когда завершили разработку «ПКМ».

Все вместе это привело к тому, что мы возобновили разработку «Корсаров II». Таких, каких ждали от нас игроки, и таких, какими мы сами хотели их сделать.

ПОЛНЫЙ ВПЕРЕД!

Итак, что же происходит с «Корсарами II»? Разработка движется полным ходом. Поскольку мы приняли решение делать не что-то вроде адд-она к «Пиратам Карибского Моря», а создать практически новую игру на том же движке, то работы оказалось изрядное количество.

В данный момент написана большая часть игровых скриптов, вовсю создается новый игровой арт и переписывается часть игрового кода. Игра делается только под PC, поэтому все интерфейсы рассчитаны на обычную мышь. Действие происходит в реальном Карибском бассейне с историческими городами и колониями. Теперь вам, дорогие игроки, предстоит плавать от Ямайки к Барбадосу вместо Хайрока и Тендэйлза. В общем, что называется, «как заказывали». Появилась огромное количество новшеств. Как тебе понравится возможность приказать своему компаньону уйти в свободный поиск приключений и наживы, а спустя пару месяцев разделить с ним награбленное?

Серьезным нововведением стала возможность не просто грабить, а захватывать и развивать колонии. Хочешь стать губернатором Ямайки? Никаких проблем. Главное – побольше пушек, чтобы захват острова прошел успешно. А потом можешь назначить губернатором колонии своего офицера и приплывать раз в месяц за деньгами. Ну и, конечно же, необходимо проапгрейдить форт Ямайки – иначе ее могут и отвоевать обратно.

А вообще, отставив шутливый тон, ответственно заявляем – все вышеперечисленное уже есть в игре и работает. С другой стороны, дел еще хватает. Особенно из-за того, что хочется сделать все на самом высшем уровне. Это, как ни странно, весьма опасная болезнь! Именно она заставляет тебя переделывать одну и ту же вещь по десять раз. Иногда даже приходится напоминать себе о том, что лучшее – враг хорошего, и что игру нельзя делать до бесконечности. Кстати, о лучшем – мы не только добавляем в игру новые игровые фичи, но и дорабатываем сам движок – улучшаем визуальную составляющую. Обещаем, все будет красивее, чем в «ПКМ».

Ах да – теперь на одном острове совсем не обязательно должна быть только одна колония. Можно и две. И три. И вовсе не как в той старой сказке про семь шапок. Вполне полноценные колонии.

Одна из комнат того самого борделя.

БОРДЕЛИ КАРИБСКОГО МОРЯ

Теперь пару слов о том, что мы сделали буквально только что – за пару дней до написания материала. Например, позавчера собрали все острова в единую карту игрового мира. Плаваем, смотрим, где что не так. Подумывали отправить кого-нибудь на Карибы, чтобы проверить, насколько похожи наши острова на реальные. Отказались по причине нехватки кадров. Слишком много дел, чтобы куда-то мотаться.

Параллельно разрабатываем новую концепцию рукопашных схваток. Чтобы было просто, но одновременно тактично и симпатично. Мыслей много, толку пока, скажем так, нету. Но уже чувствуется приближение к истине.

Сегодня утром – то есть буквально перед тем, как взяться за написание «дневников» – все вместе смотрели бордель. Надеемся, что доказывать необходимость подобного заведения в игре не нужно. Бордель красивый, но сделан пока только снаружи, а посему бесполезен. Впрочем, внутренние помещения на эскизах выглядят многообещающе.

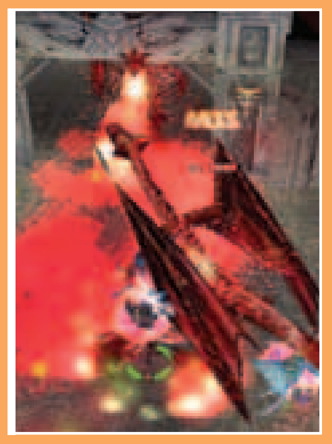
А еще на днях смотрели ролики демонстрации ***Pirates! 2* Сида Мейера** (Sid Meier) на **E3**... Все-таки творение великого мэтра. Отдали должное. Очень симпатично, но уж больно мультяшно. Кажется, что хардкорного симулятора пиратской жизни у него не получится (может, и не планируется?). Зато получится у нас. Знаем, что звучит не совсем скромно. Но «...у мене такой ощущений внутри!...». Не секрет, что разработка игр уже давно стала обычным рабочим процессом, со своим планированием, оценкой рисков, зачастую монотонной и отнюдь не увлекательной работой. Но с «Корсарами II» все по-другому. Как бы смешно ни звучало – словно первая любовь. С таким восторгом и вдохновением все делается: кто бы рассказал – не поверили бы.

На этом первая запись завершается. Если все будет хорошо, то в следующий раз расскажем, что добавилось за прошедший месяц, а также приоткроем самую главную тайну «Корсаров II». До встречи.



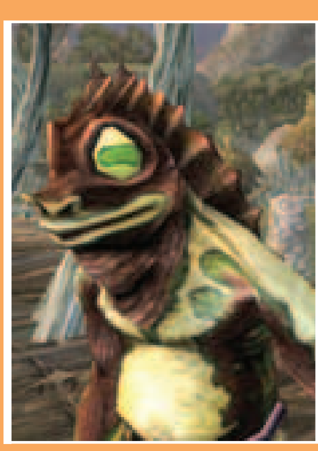
Можно даже представить, что крепость взята штурмом.

Текст: Николай Питерский



Британская компания **Frazer Nash Communications** издаст на английском языке MMORPG ***Khan The Absolute Power*** от южнокорейской студии **Mirinae Entertainment**. Игра, как следует из названия, базируется на историческом материале о великом полководце Чингис-хане. Правда, названия классов персонажей (Knight, Micko, Necromancer, Sorcerer, Assassin, Wizard, Sage и Monk) говорят о существенном крене проекта в сторону фэнтези. У корейцев это обычное дело... Дополнительную информацию о проекте можно получить на сайте **http://khan.mirinae.com**.





Компания **NCSoft** наконец-то соизволила открыть сайт, посвященный секретному проекту ***Tabula Rasa***, который разрабатывается под патронажем **Ричарда Гэрриотта** (Richard Garriott) – отца ***Ultima Online***. Любопытствующие найдут по адресу **www.playtr.com** немало интересной информации (в частности ссылки на многочисленные материалы, появившиеся после премьеры игры на E3 2004), подробный FAQ, увесистый ролик и три десятка скриншотов.

ДЛЯ ЦЕНИТЕЛЕЙ РОЛЕПЛЕЯ

Компания **Lyra Studios** сообщила, что работает над новым онлайновым проектом ***Reclamation***, который является переосмыслением и развитием идей другой MMORPG от этой же команды – ***Underlight***. Напомним, что последняя является уникальным явлением в мире глобальных многопользовательских RPG, предоставляя игрокам огромное количество возможностей для отыгрыша роли (например, квесты в ней создают... сами игроки) и необычные сервисы (хочешь сыграть за монстра?). Релиз Underlight состоялся в 1998 году, а потому игра уже давно морально устарела. Разработчики специально для Reclamation написали новый трехмерный движок (первые скриншоты, правда, не очень впечатляют), который потребует, как минимум, PIV, 256Mb RAM и GeForce 3. О концепции игры говорится как-то расплывчато. Понятно только то, что Lyra Studios берет курс на расширение ролевых возможностей и собирается предоставить пользователям мощную поддержку. Впрочем, дополнительные подробности ты можешь найти и сам, зайдя на сайт **www.reclamationgame.com**.



Underlight – первая игра Lyra Studios.

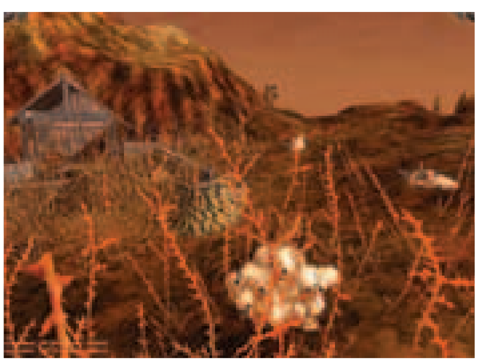


А вот так на данном этапе выглядит Reclamation.

ВЕРНИСЬ В СФЕРУ

Фирма **«1С»**, компания **«Никита»** и **«Яндекс»** объявили о начале амнистии «дезертиров», покинувших российскую онлайновую RPG ***«Сфера»*** до подключения расширения ***«Проклятие Гипериона»*** (то есть до 24.03.2004). Провинившихся не только помилуют, но и снабдят бесплатной неделей игры. Свое предложение издатель и разработчики подкрепляют информацией о глобальных изменениях, произошедших в «Сфере» после 24-го марта, среди которых фигурируют новый материк Гипернаан, переписанный искусственный интеллект, пересмотренная система захвата замков и модифицированная структура миссий. Все персонажи, однажды созданные в игре, благополучно хранятся в базе данных, а потому никаких проблем у решивших вернуться возникнуть не должно. Для получения доступа к Гипернаану и всем остальным бонусам необходимо скачать обновление, выбрав соответствующую опцию при запуске игры. Делать это совсем необязательно: ты сможешь играть в «Сферу» и так, однако воспользоваться обещанными плюшками не получится. Кроме того, есть еще и альтернативный вариант: покупка диска под названием «Проклятие Гипериона», включающий файл обновления и пин-код для оплаты одного месяца игры. Чтобы воспользоваться предложением, тебе надо авторизоваться на сайте игры **http://sphere.yandex.ru/rus**, а затем проследовать по ссылке **http://sphere.yandex.ru/rus/bonus.xml**.



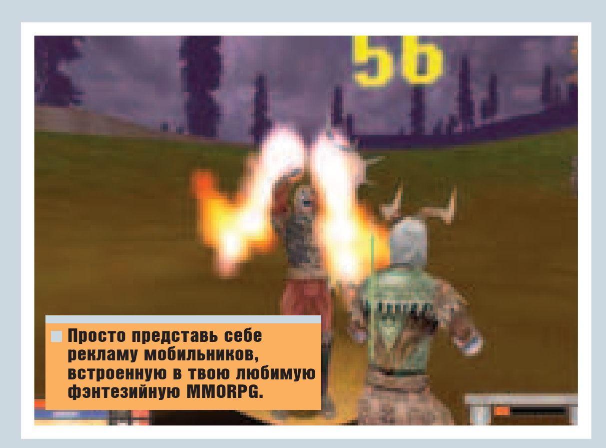


БЕСКОНЕЧНЫЙ СЕРИАЛ

Нам уже не смешно и даже немного страшно: компания **Sony Online Entertainment** анонсировала уже восьмой (!) адд-он к MMORPG ***EverQuest*** под названием ***Omens of War***. Разработчики совместили планируемую модернизацию движка с выпуском расширения, поэтому после релиза великовозрастный проект (недавно ему исполнилось пять лет) заблистает новыми красками. Среди других особенностей игры: увеличенный до цифры 65 максимальный уровень персонажей; 16 эпических квестов, за выполнение которых можно получить эпическое же оружие; система податей в пользу гильдии, взимаемая в виде процента от лута; возможность задавать титулы своему подопечному; новый механизм заданий для низкоуровневых героев. Ну и, конечно же, дополнительные умения, заклинания, дисциплины и так далее. Адд-он выйдет уже в июле этого года, а почерпнуть более детальную информацию о нем можно на сайте **http://everquest.station.sony.com/omensofwar**.



НАПОЛНИМ ЖИЗНЬ... РЕКЛАМОЙ



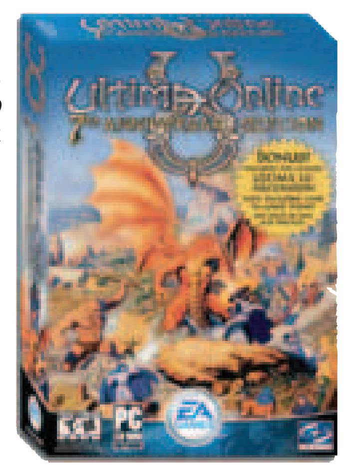
Просто представь себе рекламу мобильников, встроенную в твою любимую фэнтезийную MMORPG.

У компании **Massive Incorporated**, похоже, есть предложение для издателей, выпускающих онлайновые игры, от которого те не смогут отказаться. Речь идет о технологии, позволяющей легко встраивать рекламу в игры. С помощью этой программы разработчики смогут легко расставить пустые баннеры по уровням, а после запуска игры подключить красиво оформленные рекламные тексты. Технология работает как с оффлайновыми, так и с онлайновыми проектами, однако динамически обновлять, как ты понимаешь, можно только последние. На предложение Massive уже клюнули **Ubisoft** и **Atari**, с которыми сейчас идут переговоры. Воодушевленные разработчики системы запланировали уже к октябрю внедрить рекламу с помощью мегапрограммы в десять проектов, а к концу 2005 года – аж в 40-45. Только вот хотят ли пользователи, выкладывающие за игры свои кровные денежки, видеть там осточертевшую им рекламу? Этим вопросом в Massive Incorporated, видимо, еще не задавались.

УЛЬТИМЕ СЕМЬ ЛЕТ

Компания **Electronic Arts** решила отпраздновать семилетие ***Ultima Online*** выпуском специального издания этой игры. ***UO 7 th Anniversary Edition*** помимо оригинала и пяти адд-онов к нему, будет включать пропатченную версию однопользовательской ***Ultima IX: Ascension***, один из семи возможных артефактов, Ultima Fan Guide Collector's Edition (арт и интервью с разработчиками), семь регистрационных кодов для друзей и один дополнительный слот на сервер для создания нового персонажа. Дата выхода издания – 21 июня. И учти – количество копий ограниченно.







Компания **SEGA** стала соиздателем MMORPG ***Matrix Online***, разрабатываемой **Monolith Productions**. Ее партнером в этом нелегком деле является **Warner Bros. Interactive Entertainment**. Обязанности две компании поделили следующим образом: первая занимается дистрибуцией, вторая ведает вопросами игрового наполнения и разработки. Напомним, что в феврале от участия в издании «онлайновой Матрицы» отказалась **Ubisoft**, встревоженная перегревом рынка онлайновых игр.



Компания **NCSoft**, обрадованная коммерческим успехом своих продуктов, анонсировала объемы продаж двух новых MMORPG. ***City of Heroes*** за две недели с момента релиза разошлась тиражом в 100000 экземпляров, а ***Lineage II: The Chaotic Chronicles*** – в 60000. Стоит признать, что успех закономерен, игры – очень достойные.



Если ты заинтересовался идеей постапокалиптической онлайновой игры о боевых тачках ***Auto Assault***, то для тебя есть хорошие новости. Довольно оперативно открылся весьма симпатичный сайт, посвященный этой игре. Подробную информацию и 16 сочных скриншотов можно найти вот по этому адресу **www.autoassault.com**.

В наше время трудно представить себе геймера, пренебрегающего интернетом. Ежедневная посещаемость рунета, согласно данным статистики, составляет примерно 2.5 миллиона человек. Ежемесячный прирост аудитории составляет пять процентов. Пропорционально растет и количество сайтов на русском языке.
Полноценный игрок уже давно с всемирной паутиной не на «вы», даже не на «ты». Он – хозяин. Помочь в прогулках по дебрям всемирной паутины тебе поможет наша новая рубрика «интернет-вкусности». Из нее ты сможешь узнать, какие сайты обязан посетить каждый уважающий себя геймер, а какие лучше обходить стороной, ибо там словоблудие и ноль информации.

Текст: Иван "Nemezido" Гусев

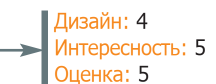
ИНТЕРНЕТ-ВКУСНОСТИ

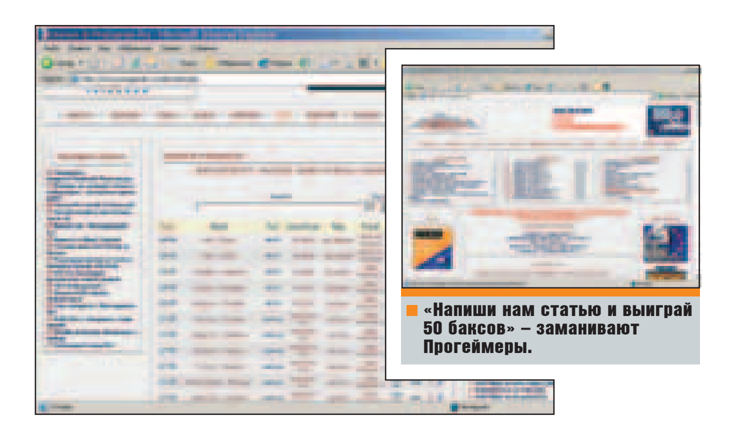
СЕТЕВОЕ ЗОЛОТО

ГЕЙМЕР СЕРИИ PRO

http://www.progamer.ru/

Если ты начинающий киберспортсмен, учись у братьев старших. Если на **WCG** тебе не удалось сорвать главный куш, а пришлось довольствоваться лишь вторым местом, общайся на форумах с понимающими людьми, которые уверяют: «Судейство было – ацтой!», и учи смену. Каждый уважающий себя киберспортсмен ни в коем случае не должен оставлять без внимания сайт **www.progamer.ru**. Ежедневные развернутые новости «с полей», статьи о судьбах российского киберспорта, интервью с профессиональными игроками, демки с турниров, конкурсы – все это здесь. Так что заходи, учись и снова на WCG. Должно повезти.



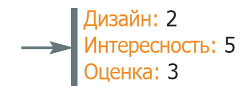


«Напиши нам статью и выиграй 50 баксов» – заманивают Прогеймеры.

ТРЯХНИ СТАРИНОЙ

http://pristavka.kulichki.net/

Перефразируя Лермонтова – да, были игры в наше время, не то, что нынешнее племя. На **http://pristavka.kulichki.net** собраны лучшие игры с приставок и автоматов. Впрочем, это – не кладбище. С помощью эмуляторов, доступных для скачивания здесь же, ты сможешь запустить любую классику с **Nintendo 64**, **Sega Genesis**, **Capcom CPS 1** или **Gameboy** на своем компьютере. Кто сказал: «А зачем?!»? Еще один такой вопрос и «бан» на веки вечные! ***Zelda 64***, ***Super Mario 64***, ***Super Mario Cart***, ***Donkey Kong Country***, ***Final Fantasy 5***, ***Mortal Kombat***, ***Street Fighter*** – эти названия вам, молодежи, хоть что-нибудь говорят? Если нет, то бегом по ссылке – штопать слишком заметные пробелы в собственном образовании.



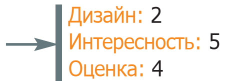


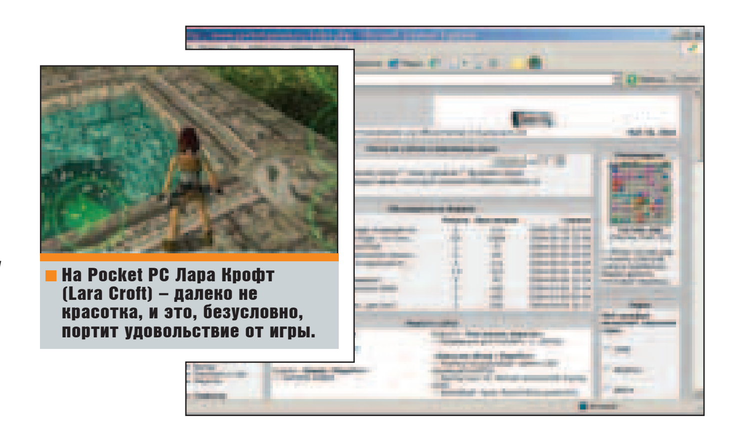
Было время, когда игры весили меньше мегабайта. Убедись сам.

ДЛЯ ТВОЕГО МАЛЕНЬКОГО

http://www.pocketgames.ru/

Сегодня мало кто из геймеров довольствуется одной игровой платформой. У некоторых телевизор прикован к **PS2**, другие обзавелись **Xbox**, третьи до сих пор хранят на антресолях **Dreamcast**. Ну и, конечно же, нельзя забывать о **Palm**, **Pocket PC** и мобильных телефонах, которые постепенно превращаются в полноценную игровую платформу. Последней троице и посвящен **www.pocketgames.ru**, официальный партнер сайта **www.PocketGamer.org** в России. Новости, обзоры игр, скриншоты, читы (для «мобильных» игр!) и непрекращающиеся споры, что лучше: Palm или Pocket PC – тоже тут. Ну а мы пойдем «рубиться» в ***Soul Calibur 2*** на PS2.

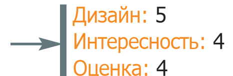

Дизайн: 2
Интересность: 5
Оценка: 4

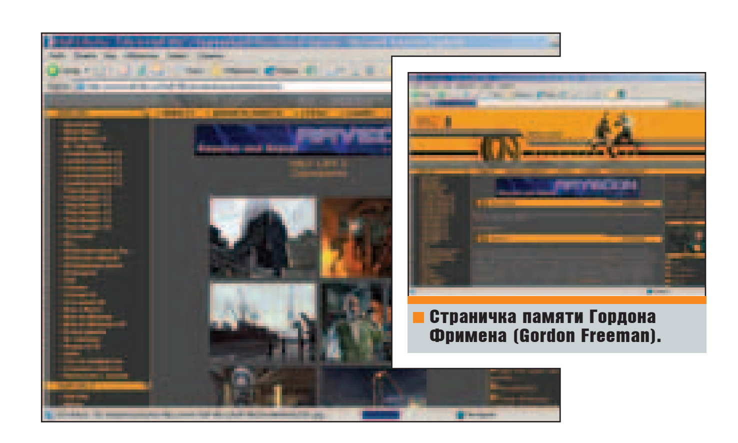

На Pocket PC Лара Крофт (Lara Croft) – далеко не красотка, и это, безусловно, портит удовольствие от игры.

С «ХАЛФОЙ» ПО ЖИЗНИ

http://www.half-life.ru/

Сколько ни говори «Халфа», во рту слаще не станет. В смысле, вторая часть на прилавки быстрее не попадет. Но можно прекрасно провести время и до появления лесника. Благо, интерес к этому шедевру не спадает (и вряд ли спадет в ближайшее время). На сайте **www.half-life.ru** ты найдешь свежую информацию о ***Half-Life 2***, видеоролики, вагон и пяток дрезин с модами к оригинальной игре, обои и даже постапокалиптический юмор.
Кстати, известно ли тебе, что товарищ под ником – think.circle – прошел Half-Life за 55 минут и 48 секунд? Рекорд был установлен пятого апреля 2004 года. Видео – на сайте. Посмотри – понравится.


Дизайн: 5
Интересность: 4
Оценка: 4

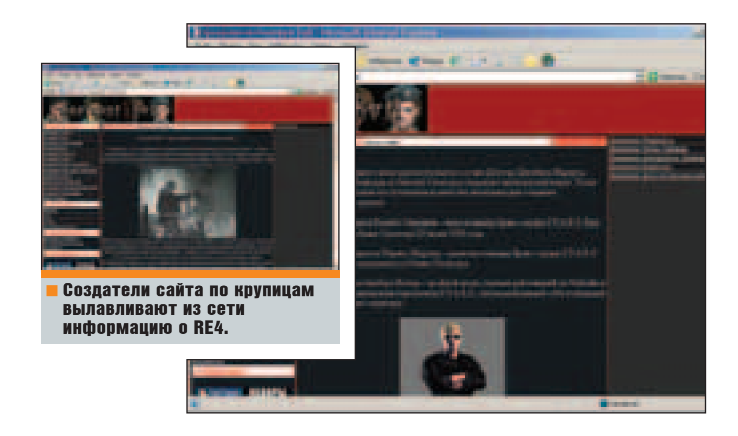

Страничка памяти Гордона Фримена (Gordon Freeman).

РАССВЕТ В ДОМЕ МЕРТВЕЦОВ

http://www.gamefan.ru/residentevil

Для верных ценителей ***Resident Evil***, серии survival-horror, угодившей в книгу рекордов Гиннеса по причине своей популярности, этот сайт – настоящий Клондайк. Страница создается фанатами для фанатов, а потому, помимо традиционных новостей и скриншотов, здесь имеются «фанфики» (фэн-литература) и вывешиваются объявления о встречах в реале. Сайт буквально трещит от объема информации. Где еще ты узнаешь, что верные способы умереть в RE – это: 1) пить из пробирки с надписью G-Virus; 2) разделиться и искать правду поодиночке; 3) собирать синюю травку, когда надо экономить место для зеленой?! То-то, уважаемый.

Дизайн: 3
Интересность: 5
Оценка: 4


Создатели сайта по крупицам вылавливают из сети информацию о RE4.

Надо признаться, что большинство геймеров играет во флэш-игры от нечего делать: в свободную минутку на работе или дома, когда хочется расслабиться, а новых «настоящих» компьютерных игр на жестком диске нет. Данный факт работает как на пользу флэш, так и против него. На пользу, потому что спрос на флэш-игры растет. Во вред, так как требования к флэш-забавам пока крайне невысоки. Что можно хотеть от игры, которую ты загрузил на пять минут? Тем не менее, индустрия флэш-игр развивается. В последнее время появляется все больше действительно интересных и толковых представителей. Нынешняя подборка содержит только хиты, оцененные нами на «хорошо» или «отлично». Играй и не забывай: флэш – это серьезно!

Текст: Иван Гусев

ФЛЭШ – ЭТО СЕРЬЕЗНО

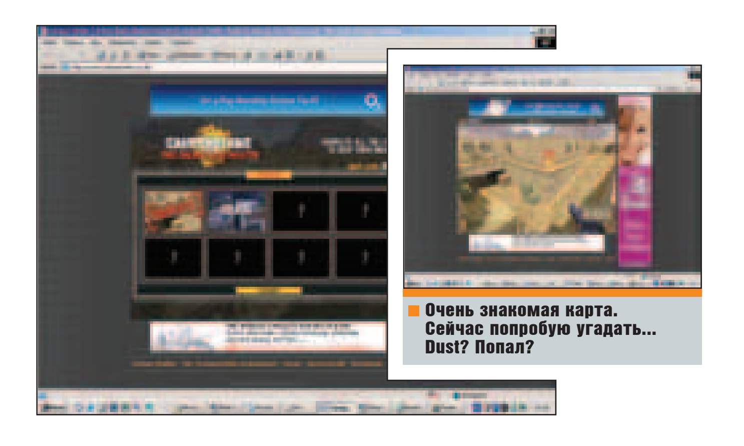
ХИТЫ, ХИТЫ И НИЧЕГО, КРОМЕ ХИТОВ

CAMPER-STRIKE

http://www.camperstrike.co.uk/

В интернете полным-полно игр, которые создавались под влиянием хитов компьютерно-игровой индустрии. Но если флэш-версии ***Carmageddon*** или ***Diablo*** оказались безыскусными поделками, то ***Camper-Strike***, созданная по мотивам Сам-Знаешь-Какой-Игры, приятно удивила. Игра по своей сути – тир (как и многие проекты соответствующего жанра). Игрок закемперился в укромном уголке, чтобы аккуратно отстреливать противников. За попадание в грудь начисляется от 250 до 450 очков, за попадание в голову – от 500 до 1000. Отстрел, кстати, ведется на знакомых до боли картах (чтобы удобнее было ориентироваться). Рекорд по количеству очков принадлежит некоему **Syltti** – 184700. А тебе слабо повторить достижение героя?

Игра в оффлайне: Нет
Оценка: 4



Очень знакомая карта. Сейчас попробую угадать... Dust? Попал?

GUNNY BUNNY

http://www.ebaumsworld.com/gunnybunny.html

Классная игра, я тебе скажу, эта ***Gunny Bunny***. Просто сюрприз на день рождения или какой другой праздник. Данный фрукт представляет собой вовсе не хентай-забаву, как ты мог подумать, вспомнив японскую игру ***Do you like horny bunnies***, а полноценный шутер. Причем, стильный полноценный шутер. В главной роли выступает кролик-мутант, кругом непримиримые враги и все, что нужно для полного счастья: большая куча оружия и не менее большая куча боеприпасов. Ты можешь мне не поверить, но волна адреналина моментально захлестывает с головой. Единственная неудача игры – не очень толковое прицеливание. В остальном – огромнейший респект разработчику!

Игра в оффлайне: Нет
Оценка: 4

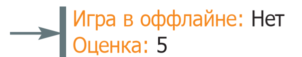


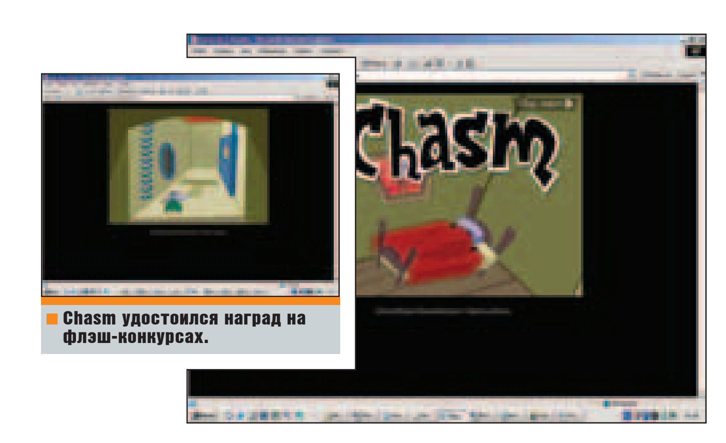
Нет, это не Багз Банни. Это – кролик-убийца!

CHASM

http://www.abc.net.au/gameon/chasm/chasmgame.htm

Есть такая австралийская команда флэш-аниматоров, называющая себя **Transieance**. Если обозвать ребят одним словом – гении. Если несколькими – надежда игрового флэша. Ибо парни талантливы подобно чертям-интеллектуалам, придумывающим новую пытку для грешников. Их последняя игра ***Chasm*** – чудесный, красивый и умный квест а-ля ***Myst***, сделанный с душой (квест, сделанной без души – уже не квест). Главный герой игры по имени **Джо** должен вернуть воду в свой родной горный городок Чазм. Сюжет, как видишь, прост, но исполнение воистину великолепно. Последнее достижение Chasm – мартовская победа в номинации «Лучшая игра» на флэш-фестивале в Сан-Франциско. Что ждет этот проект в будущем? Посмотрим.

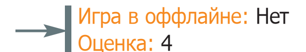

Игра в оффлайне: Нет
Оценка: 5


Chasm удостоился наград на флэш-конкурсах.

EL EMIGRANTE

http://www.transience.com.au/el/elgameo.html

Еще одна игра от талантливой Transieance – ***El Emigrante***. Правила El Emigrante, созданной еще в 2002 году, очень просты: ты – нелегальный эмигрант, за которым охотится полиция; твоя задача – как можно дольше не попадать в руки блюстителей закона. Грозные полицаи гонятся за тобой на быстрых машинах, врезаются друг в друга, но, рано или поздно, все равно ловят. Простенькая аркада, коих полно в сети и не только в сети. Спасает El Emigrante от полного краха индивидуальный стиль. Благодаря отменной работе художников, ты проводишь час за игрой, которая, казалось бы, и пяти минут твоего драгоценного времени не стоит. В чем фишка? Стиль, стиль и еще раз стиль... Начинающим разработчикам обязательно взять на заметку.


Игра в оффлайне: Нет
Оценка: 4

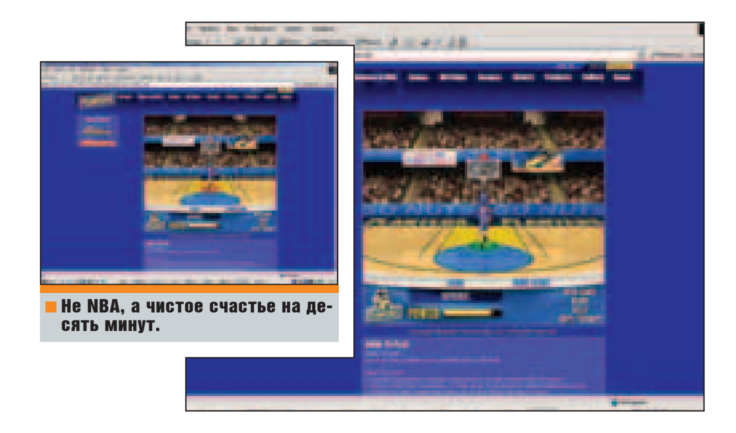

У El Emigrante есть вступительный ролик. Короткий, но милый.

PLANTERS SLAM DUNK

http://www.planters.com/games/gamepage.aspx?GameId=130

Перед нами забавная баскетбольная игра, изготовленная по заказу американской компании **Planters**, продающей... орешки. Причем, аж с 1896 года. С чего бы это капиталисты заинтересовались флэшем и баскетболом, сложно понять. Кажется, Planters оказывает спонсорскую помощь в организации очень крупных спортивных мероприятий. Впрочем, это и не столь важно. Главное то, что игра получилась весьма увлекательной. За 25 попыток необходимо набрать как можно больше очков. Баскетболистом управлять легко, весело и очень приятно. На некоторые его прыжки под кольцом и другие выкрутасы невозможно смотреть без смеха. Видимо, баскетболисты NBA на тренировках ежедневно выполняют такие вот упражнения.

Игра в оффлайне: Нет
Оценка: 4


Не NBA, а чистое счастье на десять минут.

Давным-давно, когда свиньи пили вино, мартышки жевали табак, а куры его клевали и от этого жесткими стали, жила-была вселенная Warhammer. В виде настольных игр жила, никому особого зла не делала, несколько раз переносилась в виртуальный мир, навсегда запечатлев на скрижалях истории имена культовых варгеймов ***Warhammer: Shadow of the Horned Rat*** и ***Warhammer: Dark Omen***. Однако в свете все продолжающегося бума на многопользовательские онлайновые ролевые игры (подробный спецматериал о которых смотри в пятом номере нашего журнала) было принято судьбоносное решение перенести легендарную вселенную в онлайн, назвав проект просто и безыскусно – ***Warhammer Online***. О нем сейчас и пойдет речь.



Текст: Егор Просвирнин

WARHAMMER ONLINE
ДОЛОТО МИРА

ЖАНР ИГРЫ
MMORPG
ИЗДАТЕЛЬ
Sega Europe Ltd
РАЗРАБОТЧИК
Climax
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не ограничено
ДАТА ВЫХОДА
2004 год
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.warhammeronline.com



КАРЬЕРИСТАМ НА ЗАМЕТКУ

Прежде всего, WO выделяется своей ролевой системой. Ее основой являются умения и профессии, связанные между собой морским узлом. Всего в игре присутствуют три вида профессиональной квалификации: начальный уровень, средний уровень и мастерство высшего уровня. На начальном этапе ты сможешь быть, скажем, ловцом крыс. Усердно охотясь на этих и других тварей на кладбищах и прочих романтических местах, ты вскоре наберешь достаточно опыта для получения более благородной профессии, став, например, охотником на ведьм (сзади появляется призрак **Монти Пайтона** (Monty Python) и раздаются крестьянские крики: «Ведьма! Мы поймали ведьму!»). Добросовестно истребляя помелолюбивых фемин, ты заслужишь право именоваться мастером по изгнанию нечисти и запись в трудовую книжку о присвоении звания уничтожителя демонов. Соль шутки в том, что прогресс в различных умениях напрямую зависит от твоего карьерного роста. Скажем, тот же демоноугнетатель вполне сможет прокачать «карманные кражи», но ему никогда не сравниться в этом мастерстве с про-

фессиональным вором – «потолок» для этой науки настолько низок, что достигает пола. Кроме того, твое положение на профессиональной лестнице определяет возможность/невозможность убийства других игроков. Член профсоюза ведьмоненавистников имеет полное право убивать эти нежные создания в любое время дня и ночи. Помимо них можно будет охотиться и на другую нечисть различных видов и размеров. Однако ж ему совершенно не дозволено истреблять низкоуровневых крысопоедателей, выдирая из рук несчастных добытые с таким трудом крысиные хвостики. Местонахождение также влияет на возможность убийства себе подобных. В мире игры будет совсем немного местечек, где ты с удовольствием сможешь располосовать какого-нибудь американца из далекого Техаса или любого другого игрока, вне зависимости от класса, уровня и тому подобных вещей. К ним будут относиться редкие Храмы Хаоса, особо глухая глушь и специально отведенные места для сражений в тамошнем Бойцовском Клубе. Трусишки зайки серенькие получат право сразиться понарошку (с потерей сознания, но без смерти) в кулачном бою в тавернах и забегаловках. Чего стоит бояться – обещается весьма нешуточное наказание за смерть, в частности, потеря нажитых непосильным грабежом вещей. Впрочем, количество утерянного добра напрямую зависит от точки возрождения: появившись на берегу большой реки – ты потеряешь во много раз больше, чем в том случае, если ты возродишься в уютной койке на верхнем этаже таверны «Гарцующий пони».

БУДНИ КОММЕРСАНТА

При большом желании можно оставить нелегкое дело бандитизма и разбоя, подавшись в мирные спекулянты. В различных городах игрового мира будут совершенно разные цены на товары народного потребления. Поэтому, закупив свежей картошки и соленых огурцов, оседлав ездовую скотинку (помимо животных в WO присутствуют и морские средства передвижения), за один удачный челночный поход ты сможешь получить больше, чем среднестатистический вояка получает за месяц махания мечом.

Вдобавок ко всем вышеперечисленным достоинствам, WO имеет очень качественную графику. Модели персонажей и монстров радуют несметными тучами полигонов, анимация поражает своей плавностью, а в минимальных системных требованиях стоит скромный GeForce 3. Все дело в том, что хитрый движок игры использует не только пиксельные шейдеры, но и попиксельное же освещение. Поэтому в игре ярко начищенная кольчуга отбрасывает солнечные зайчики, а блестящая сталь меча слепит глаза коварного врага, добавляя процессу изрядную толику реализма.



Папа, мама, я – вместе дружная семья!

ИЗДАТЕЛЬ

Sega Europe (одна из частей легендарной Sega) до ***Warhammer Online*** из онлайновых игр издавала только ***Phantasy Star Online***. Зато хороших однопользовательских проектов у нее хоть пруд пруди: достаточно назвать ***Worms 3D***, аркадную серию о легендарном еже Соннике и столь любимый на приставках файтинг ***Virtua Fighter***.





Э, мэм... Кружку эля, мэм!





DDR 1 БЬЕТ ВСЕ РЕКОРДЫ

Вялый процесс внедрения памяти *DDR* второго поколения дал хороший толчок к развитию текущих технологий компаниями, занимающимися выпуском оверклокерских решений. Например, если не так давно, казалось, что невозможно заставить работать устаревающую DDR-1 на частотах свыше 500-533 MHz, то уже сегодня известной фирмой **OCZ Technology** предлагается 600-MHz планки памяти. Модули имеют тайминги 3-4-4-8 и номинальное напряжение 2.85 В. Дополнительную стабильность системе придаст увеличение питания до 3 В, причем, по словам представителей OCZ, это совершенно безвредно. Что дает установка этих, столь необыкновенных и дорогих модулей памяти в свою систему? Например, при увеличении частоты системной шины до 300 MHz, память может работать с ней, как 1:1, что значительно повышает общую производительность компьютера. Но, учитывая, что даже у последних **Pentium 4** номинальная частота шины – 200 MHz, то редкому пользователю удастся превысить 300 MHz, посему, надобность в выпуске более скоростных планок отпадает, и, скорее всего, до массового появления DDR 2, эта модель от **OCZ** останется своеобразным рекордсменом. Однако, как скоро произойдет этот знаменательный момент – неизвестно. Уже довольно давно существуют полноценные рабочие варианты DDR-2, но им сопутствуют два отрицательных фактора: высокая цена чипов и слишком высокое по сравнению с DDR-1 время доступа. Поэтому, производителям следует потратить еще немало времени на совершенствование своей продукции, прежде чем она сможет конкурировать со старичком DDR-1.



ТВ ОТ NVIDIA

Возможно, ты будешь, удивлен, но превратить свой ПК в полноценный телевизор вполне можно при помощи продукции небезызвестной компании **nVidia**. В качестве ТВ тюнера может выступать плата **Personal Cinema FX5700**, анонс которой состоялся довольно недавно. Как нетрудно догадаться из названия, новинка основана на чипе **GeForce FX5700**, и не имеет серьезных технических отличий от него. Но помимо своей основной функции современного 3D-ускорителя, Personal Cinema – это не менее полноценный ТВ-тюнер, имеющий не худший набор возможностей, чем те же популярные на российском рынке модели компании **AVer**. Для удобства пользования в комплекте идет пульт дистанционного управления – вполне стандартная и довольно необходимая для ТВ тюнера вещь. На прилагаемых дисках вы найдете полезные утилиты **Ulead DVD MovieFactory 2.5** и **Ulead VideoStudio 7.1 SE**. Конкурентом этих плат является **ATI All-in-Wonder**, аналогичная видеокарта, совмещающая в себе еще и функции по приему ТВ сигнала. Однако в ряду ATI есть топовые версии карт, а **nVidia** пока что имеет только решения среднего класса. Впрочем, возможно она и расширит линейку Personal Cinema. Ориентировочные розничные цены на новинку пока неизвестны, ровно, как и дата появления в продаже. Но, скорее всего, стоимость Personal Cinema FX5700 будет значительно превышать цену платы, лишенную функций ТВ-тюнера. Те же ATI All-in-Wonder, стоят довольно дорого, даже версии, построенные на устаревших сегодня чипах...



SAMSUNG ПРЕДСТАВЛЯЕТ ЛЕТНЮЮ КОЛЛЕКЦИЮ

Несколько новых моделей ЖК мониторов продемонстрировала на прошедшей в Москве пресс-конференции компания **Samsung**. Например, представленный на фото **173MP**, помимо отличных в своем классе характеристик, использует стандарты цифрового ТВ, что значительно повышает четкость изображения.

ПИШЕМ НА ДВУХ СЛОЯХ



Поставки первого DVD-рекордера, умеющего записывать двухслойные диски начала компания «**АЛИОН**». Модель **Lite-On SOHW-832S** позволяет уместить на болванке до 8.5 Gb данных, что в два раза больше, чем помещается на обычном DVD+R. Розничная цена новинки составляет $170.

ЗАМЕНА НАСТОЛЬНОМУ ПК ЗА $975

Именно за такую сумму компания **Acer** предлагает пользователям ноутбук с процессором **Celeron 2.6** Ghz и комбо-драйвом CDRW-DVD. Диагональ экрана составляет 15''. Впрочем, у **Acer** выбор моделей класса «замена настольному ПК» не ограничивается бюджетными решениями – желающим максимальной производительности, стоит обратить на эксклюзивную модель **Ferrari 3000**, которая, и изображена на фото.



ATI ДАЕТ ПРИКУРИТЬ

Недавно вышедший **nVidia GeForce 6** не остался без конкурента: буквально через неделю, канадская компания **ATI** выпустила свой новейший чип **Radeon X800**. Частота ядра в наиболее производительной версии составит 520 MHz, а GDDR-3 памяти – 1120 MHz. При чуть более высоких технических характеристиках, цена X800 XT такая же как у GeForce 6800 Ultra – $499.



MSI ТУТ КАК ТУТ

Одной из первых плат на основе чипа **GeForce 6800 Ultra** стала модель **MSI NX6800U**. Она не выделяется какими-то особыми техническими характеристиками, но, скорее всего, именно она в скором времени займет место в прайс-листах московских фирм наравне с другими платами известных производителей, с которыми мы также вас познакомим.



БУДУЩЕЕ INTEL НЕ ЯСНО?

Весьма интересная информация поступила из стана компании **Intel**. Во-первых, стало известно, что отменен выпуск процессоров на основе ядра **Tejas** – оно должно было стать следующим после не так давно вышедшего **Prescott** и иметь значительные технические отличия. Однако, модифицированный процессор появится, и им будет улучшенная версия сегодняшнего Prescott, имеющая частоту системной шины 1066 MHz (сегодня – 800 MHz). Честно говоря, трудно назвать более-менее точную возможную причину отмены перспективного чипа – скорее всего это были потенциальные проблемы с массовым производством. Так или не так, но без новинок модельный ряд Intel не останется и пополнение в его отрядах ожидается ближе к концу этого года. Также, чтобы не говорили представители Intel о бесполезности 64-битных инструкций, подобных примененным в **AMD** Athlon 64, процессоры с их поддержкой обещают быть готовыми уже к концу лета. Однако, сроки начала массовых поставок неизвестны: вполне возможно, что эти чипы будут предназначаться только для рынка серверов, но это маловероятно. По всей видимости, Intel будет действовать в зависимости от сложившейся ситуации и действий ее основного конкурента – AMD. Сильного роста частоты топовых процессоров не намечается: даже в начале следующего года, флагманы Intel вряд ли перешагнут порог 4 GHz. Скорее всего, старшими версиями станут 3.6 и 3.8 GHz чипы.



GEFORCE 6 ЭТО НЕ ТОЛЬКО ЦЕННЫЙ МЕХ...

В прошлом номере «PC ИГР» мы познакомили вас с предварительными неофициальными характеристиками видеоплат нового поколения от **nVidia**. Впрочем, как и ожидалось, эти данные подтвердились, и как можно заметить, даже фотография, опубликованная нами ранее, оказалась действительно финальной версией GeForce 6. Вкратце, повторим основные ее технические параметры: частота чипа 400 MHz, GDDR-3 памяти – 1100 MHz. Ширина шины доступа – 256 Бит, но странно было бы увидеть менее широкий канал передачи данных. Максимальный объем ОЗУ может составлять 1 Gb, но пока были анонсированы только модели с 512 Mb на борту. Впрочем, и это даже излишество. Подробные рассуждения на эту тему, ты можешь найти в «Аналитике». По результатам первых тестов, новинка намного обходит все присутствующие на рынке платы, включая топовые **GeForce FX5950 Ultra** и **Radeon 9800XT**. Ориентировочная дата начала розничных поставок – июнь этого года. Впрочем, это всего лишь предварительная информация, и сказать когда точно коробочки с заветной цифрой «6» лягут на полки наших магазинов, мы не можем. Что касается стоимости столь интересной карты, то GeForce 6800 Ultra оценивается **nVidia** в $499, а модель лишенная модного слова «Ultra» в названии обойдется значительно дешевле. Но опять-таки, все может немного измениться, как в лучшую для покупателей сторону, так и в худшую. Поэтому пока стоит лишь подождать, но и не бросаться брать первую появившуюся «Шестерку».

СКОРОСТЬ ОТ AMD

ТЕСТ ПРОЦЕССОРОВ КОМПАНИИ ADVANCED MICRO DEVICES

текст: test_lab (test_lab@gameland.ru)

Каждый человек, который хоть немного знаком с компьютером, а теперь, наверное, и практически любой человек «с улицы», знает такое название – Intel. И знает, что это фирма, которая производит процессоры *Pentium*. Есть четкая формула в массовом сознании: Intel = процессоры. Немалую роль в этом сыграла и агрессивная маркетинговая политика Intel; наверняка все помнят людей в скафандрах, весело рекламирующих технологию *MMX*. Но, как известно, свято место пусто не бывает, и постепенно у Intel стали появляться конкуренты. На рынке процессоров для домашних пользователей такой конкурент теперь только один – это компания AMD. И если сначала AMD не занималась какими-то самостоятельными разработками, а просто выпускала по лицензии процессоры других фирм, то сейчас все изменилось. У корпорации есть мощное научно-исследовательское подразделение, куча патентов на технологии, а последним хитом стали процессоры AMD *Athlon64*. Как понятно по названию, это 64-битный процессор, небольшая революция в компьютерном мире. Сегодня мы рассмотрим более ранние, 32-битные процессоры AMD – от бюджетных на ядре *Duron*, до высокоуровневых *Barton.*

СПИСОК УСТРОЙСТВ

- AMD Duron Applebred 1600
- AMD Duron Applebred 1800
- AMD Athlon Thoroughbred 1700+
- AMD Athlon Palomino 1900+
- AMD Athlon Thoroughbred 2000+
- AMD Athlon Thorton 2200+
- Athlon Thorton 2400+
- Athlon Barton 2500+

test_lab благодарит за предоставленное оборудование компанию «Остров Формоза» (т. 728-40-04).

ТОНКАЯ ГРАНЬ. РАЗЛИЧИЯ ОБЩЕГО ХАРАКТЕРА

Все процессоры очень похожи. Одна и та же архитектура, одни и те же технологии. По большому счету, все происходит так. Либо выпускается процессор среднего или начального уровня, а потом к нему что-то добавляется (частота, транзисторы, кэш-память), либо наоборот – кэш-память и транзисторы отрезаются от процессора высокого уровня. *Разница между разными моделями может заключаться в трех основных вещах – тактовая частота, количество транзисторов, объем кэш-памяти. Проще всего разобраться с количеством транзисторов – параметром, который очень редко доходит до пользователя.* Чем их больше, тем обычно круче процессор, но тем сильнее он нагревается. От тактовой частоты и кэш-памяти зависит быстродействие процессора. Тактовая частота – это количество тактов, выполняемых процессором за секунду. В общем случае (если не брать многотактовые операции), чем больше тактов за секунду выполняется, тем больше операций может осуществить процессор. Соответственно, выше его скорость.

Кэш-память – это тоже интересно. Она служит для промежуточного хранения данных, которые передаются от более медленных устройств к более быстрым. Существует несколько уровней кэш-памяти – L1, L2 и L3 (только у процессоров *Pentium 4* на ядре *Prescott*). В прайс-листах обычно указывается объем кэш-памяти L2 – от 64 до 512 Кб для разных моделей. Между скоростью и объемом кэш-памяти существует обратная зависимость – чем больше объем, тем меньше скорость.

Еще одно отличие – это технологические нормы, то есть то, как сделан процессор. Характеристика – размер. Старые модели производились по технологии 0,15 микрон, более современные по технологии 0,13 микрон. Переход на 0,13-микронную технологию позволил увеличить количество транзисторов, снизить тепловыделение и увеличить тактовую частоту центральных процессоров. Однако Intel уже производит процессоры по технологии 0,09 микрон. Эти размеры определяют габариты минимального элемента на кристалле процессора, и чем меньше этот размер (его еще называют Минимальным Литографическим Размером – МЛР), тем больше таких элементов влезает на меньшую площадь кристалла, тем короче линии связи и, следовательно, выше тактовые частоты и ниже задержки.

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- Материнская плата: Epox 8RDA3I, nForce 2
- Память: 2x512 Mb Kingstone HyperX DDR466
- Видеокарта: 128 Mb Sapphire Radeon 9700
- HDD: Maxxtor 6Y120P0
- Кулер: Igloo GlacialTech 2410 PRO.

ЯДРА

Процессор состоит из корпуса и кристалла (чипа). Корпус нужен для подсоединения к кристаллу выводов и для его защиты. *В кристалле находятся электронные схемы процессора, их-то (начинку кристалла) и называют ядром.*

Немного разобравшись с теми параметрами, которыми могут различаться разные модели процессоров, перейдем непосредственно к конкретике.

Ядро *Palomino*. Красивое название, вызывающее какие-то романтические ассоциации и ноющее чувство в душе. Но за ним скрывается очень старое ядро, ко-

AMD DURON APPLEBRED 1600

$43



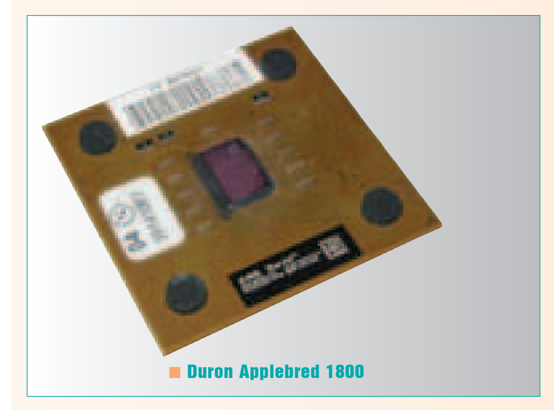
Duron Applebred 1600 – самый дешевый, но с хорошим разгонным потенциалом

Частота номинальная, MHz	1 600
Частота разогнанная, MHz	2 315
Технология, мкн	0,13
Напряжение номинальное, В	1,5
Рассчитан на fsb, MHz	133
Дата выпуска, неделя – год	39 – 2003
Размер кэша второго уровня, Кб	64

Несмотря на небольшой объем кэш-памяти и низкие показатели тестов при базовых характеристиках, этот процессор имеет несколько неоспоримых достоинств. К ним относятся низкая цена и хороший потенциал для разгона, после которого мы видим рост производительности. Бюджетное решение с хорошим соотношением цены и потенциала разгона.

AMD DURON APPLEBRED 1800

$48,4



Duron Applebred 1800

Частота номинальная, MHz	1 800
Частота разогнанная, MHz	2 292
Технология, мкн	0,13
Напряжение номинальное, В	1,5
Рассчитан на fsb, MHz	133
Дата выпуска, неделя – год	01 – 2004
Размер кэша второго уровня, Кб	64

Недорогой процессор с маленькой кэш-памятью и невысоким потенциалом разгона. Несмотря на последнее обстоятельство, он практически по всем результатам тестов превзошел своего младшего собрата. Так что если нужны скоростные характеристики, то выбирай старшую модель. А если любишь играть с разгоном, то младшую.

AMD ATHLON THOROUGHBRED 1700+

$58



Athlon Thoroughbred 1700+ – золотая средина из всех процессоров

Частота номинальная, MHz	1 466
Частота разогнанная, MHz	2 130
Технология, мкн	0,13
Напряжение номинальное, В	1,5
Рассчитан на fsb, MHz	133
Дата выпуска, неделя – год	11 – 2003
Размер кэша второго уровня, Кб	256

Большой объем кэш-памяти, хорошие результаты при базовых характеристиках – и все это за не очень высокую цену. Учитывая большое поле для разгона, незаблокированный множитель и рост оценок в тестовых приложениях после его использования, мы получаем очень привлекательное изделие.

AMD ATHLON PALOMINO 1900+ $65,6


Athlon Palomino 1900+ - абсолютно неразгоняемый процессор с характерным квадратным кристаллом

Частота номинальная, MHz	1 600
Частота разогнанная, MHz	1 704
Технология, мкн	0,15
Напряжение номинальное, В	1,75
Рассчитан на fsb, MHz	133
Дата выпуска, неделя – год	N/A
Размер кэша второго уровня, Кб	256

Старый конь борозды не испортит. Эта поговорка явно не относится к процессору, построенному на довольно древнем ядре и выполненному по старым технологическим нормам. Несмотря на большой объем кэш-памяти, он показал низкие результаты в тестах, а о разгоне и говорить нечего – никаких перспектив. Результат от него минимальный, на реальной производительности это не скажется. А тут еще и тепловыделение большое.

AMD ATHLON THOROUGHBRED 2000+ $65.6


Athlon Thoroughbred 2000+

Частота номинальная, MHz	1 667
Частота разогнанная, MHz	2 125
Технология, мкн	0,13
Напряжение номинальное, В	1,6
Рассчитан на fsb, MHz	133
Дата выпуска, неделя – год	03 – 2004
Размер кэша второго уровня, Кб	256

Этот процессор имеет приемлемую цену, за которую покупатель получит исключительно то, что есть, и ничего больше. То есть довольно много кэш-памяти и неплохую производительность. Разгон практически ничего не дает, это не для данного изделия. Рекомендуется любителям показателя цена / качество, которым не нужен оверклокинг.

AMD ATHLON THORTON 2200+ $73,2


Athlon Thorton 2200+ имеет высокий разгонный потенциал

Частота номинальная, MHz	1 800
Частота разогнанная, MHz	2 363
Технология, мкн	0,13
Напряжение номинальное, В	1,6
Рассчитан на fsb, MHz	133
Дата выпуска, неделя – год	51 – 2003
Размер кэша второго уровня, Кб	256

Высокие оценки в наших тестах этому процессору обеспечили высокие тактовая частота и, соответственно, P-рейтинг, а также большой объем кэш-памяти. Базовое напряжение выше, чем у семейства Applebred, но ниже, чем у Palomino. Несмотря на заблокированный множитель, разгон прошел хорошо и дал очень заметный прирост скорости.

AMD ATHLON THORTON 2400+ $79,6


Athlon Thorton 2400+ – разблокированный множитель позволяет показывать очень высокие результаты в результате разгона

Частота номинальная, MHz	2 000
Частота разогнанная, MHz	2 310
Технология, мкн	0,13
Напряжение номинальное, В	1,65
Рассчитан на fsb, MHz	133
Дата выпуска, неделя – год	06 – 2004
Размер кэша второго уровня, Кб	256

Разблокированный множитель – это почти предел мечтаний настоящего оверклокера. С его помощью можно совершить поистине великие дела! Особенно если кулер хороший и процессора с материнкой не жалко... Вот у этого процессора как раз множитель и не заблокированный. А еще много кэша, хорошие показатели до разгона и вообще отличные после него.

AMD ATHLON BARTON 2500+ $91,5



Athlon Barton 2500+ – один из лучших

Частота номинальная, MHz	1 833
Частота разогнанная, MHz	2 310
Технология, мкн	0,13
Напряжение номинальное, В	1,65
Рассчитан на fsb, MHz	166
Дата выпуска, неделя – год	10 – 2004
Размер кэша второго уровня, Кб	512

У данного процессора самый большой объем кэш-памяти во всем обзоре, самый высокий P-рейтинг, самые высокие результаты во всех тестах и до разгона, и после. И работает он с самой быстрой шиной. Да еще и при таких самых-самых показателях цена у него вполне приемлемая. Так что это отличный выбор.

торое уже снято с производства. Оно выполнено по древним технологическим нормам – 0,15 микрон, следовательно, имеет повышенное, по сравнению с более современными ядрами, тепловыделение. Имеет довольно большой объем кэш-памяти – 128 Кб. Покупать процессор с таким ядром сегодня вряд ли имеет смысл.

РАЗГОННЫЙ ПОТЕНЦИАЛ

Чем всегда отличались (и славились!) процессоры AMD, так это высоким разгонным потенциалом. А так как они обычно стоят дешевле, чем изделия Intel, то имеют двойную популярность – покупается дешевое изделие, да еще и разгоняется. У некоторых даже не заблокирован множитель – устройство, умножающее частоту шины (максимум на сегодня для шины – это 200 MHz), а в результате мы получаем настоящую частоту работы процессора. Незаблокированный множитель – рай для гонщика. Блокируют множители сами фирмы-производители – во избежание возможности разгона (им это не выгодно), а также для того, чтобы неопытные оверклокеры не сожгли свои процессоры (это невыгодно нам).

Процессоры *Thoroughbred* имеют 128 Кб кэш-памяти второго уровня и выполнены по 0,13-микронной технологии. Уменьшением памяти в 2 раза и выставлением в названии реальной тактовой частоты, а не P-рейтинга, мы получаем процессоры *Applebred*. Они очень дешевые. Кстати, кэш-память не физически удалили, а просто отключили. Так что при определенной сноровке ты можешь ее включить в работу.

Процессоры, которые построены на ядре *Barton*, имеют самый большой объем кэша в нашем обзоре – 512 Кб. Если его вполовину уменьшить, то мы получим процессоры с маркировкой *Thorton*. Также, как и в ситуации с ядром *Applebred*, здесь иногда удается включить вторую половинку кэша. Самые большие требования к объему «складской» – одно из значений слова cash – памяти, а потому и наибольшую отдачу от его наличия, получают такие ресурсоемкие приложения, как кодирование и декодирование видео, работа с музыкой (например, преобразование *wav-mp3*) и т.д.



Голая правда о взрослой жизни
singles
flirt up your life!
«Симы» наконец-то обзавелись полигональными бюстами.
Для нирваны недостает лишь режима hands free!
ИГР
Лицам до 18 лет
НЕ рекомендуется!
DEEP SILVER
ROTOBEE
Бука

РЕЙТИНГ

Только не дай себя обмануть! В корпорации AMD маркетологи решили доказать, что они не зря получают такую зарплату, и сделали очень оригинальный ход. С некоторых пор цифры на маркировке процессоров AMD обозначают не их реальную тактовую частоту, а так называемый P–рейтинг. Означает он вот что. Инженеры компании сказали примерно следующее: «Тактовая частота – это не самое главное. Благодаря оптимизированной архитектуре наши процессоры с меньшей тактовой частотой имеют производительность, аналогичную изделиям Intel с большей тактовой частотой». Маркетологи с этим согласились и ввели в обиход P–рейтинг, что расшифровывается как Pentium–рейтинг. Это значит, что у процессора, промаркированного AMD Athlon XP 2400+, реальная тактовая частота – не 2.4 GHz, а только 2 GHz. А производительность, по утверждению AMD, такая же, как у Pentium'a с тактовой частотой (реальной тактовой частотой!) 2.4 GHz.

РАЗГОН

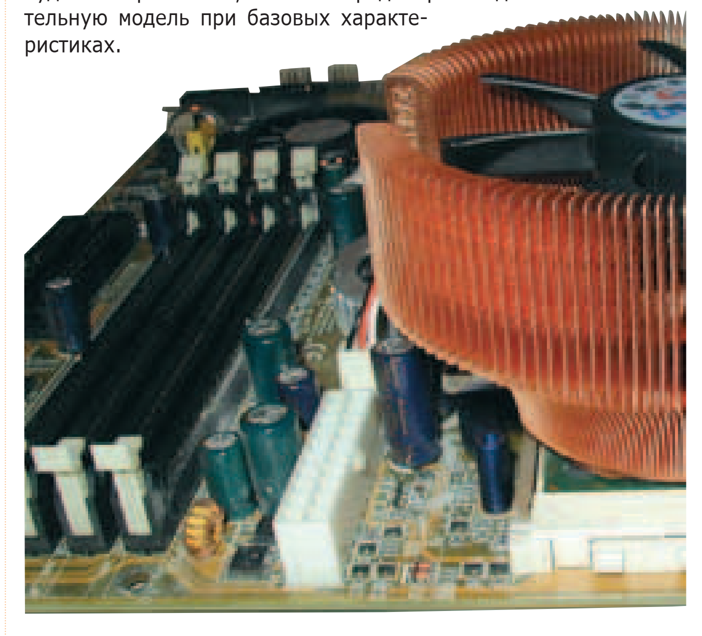
Duron Applebred 1600 работает на очень малой частоте шины, всего 133 MHz. Имеет напряжение всего 1,5 В, а значит – низкое тепловыделение. Для гонщиков имеет хорошие перспективы, несмотря на заблокированный множитель. Нам удалось поднять рабочую частоту на 700 MHz, и в итоге она составила 2315 MHz. Но с «родной» заводской частотой этот процессор показал самые низкие результаты во всем обзоре.

Duron Applebred 1800. Несмотря на более высокую, по сравнению с предыдущей моделью, тактовую частоту, у этого процессора очень низкий потенциал для разгона, мы получили только 2 300 MHz. Множитель заблокирован, производительность невысокая. Дешевая модель, которую можно поставить в офисный компьютер.

Athlon Thoroughbred 1700+. Вот и начались процессоры не с реальной тактовой частотой, а с P-рейтингом. Благодаря разблокированному множителю мы смогли довести частоту этого процессора до 2 160 MHz.

Athlon Palomino 1900+. Множитель заблокирован. Из-за большого номинального напряжения (1,75 В) очень сильно греется и имеет наихудший разгонный потенциал из всех протестированных процессоров. Итоговая частота – 1 700 MHz. Отметим, что это реальная тактовая частота, а не P-рейтинг.

Athlon Thoroughbred 2000+. Процессор, показавший очень средние результаты во всех отношениях – скорость при базовой частоте, скорость после разгона, потенциал разгона. Частоту получилось довести до 2 100 MHz. Процессор может понравиться тем, кто не будет его разгонять, а хочет среднепроизводительную модель при базовых характеристиках.

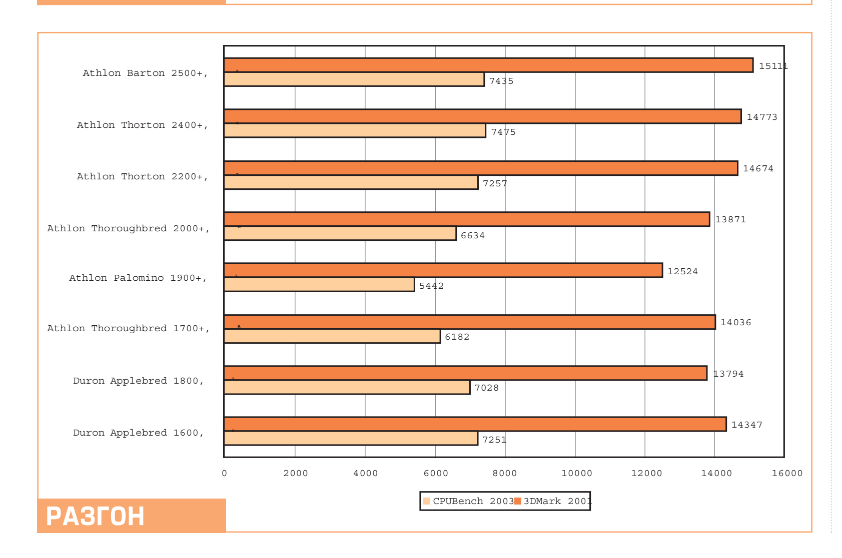


Athlon Thorton 2200+. Процессор с очень высоким соотношением цены и качества. Продемонстрировал хорошую производительность с базовыми характеристиками, дал себя легко разогнать (до 2 360 MHz), показав после этого еще более высокое быстродействие.

Athlon Thorton 2400+. Модель, специально предназначенная для любителей разгона – имеет незаблокированный множитель и хорошо поддается оверклокингу. Частота была поднята до 2 300 MHz, результаты тестов также были очень хорошими. Ищите модель

Athlon Barton 2500+, 13786 5912
Athlon Thorton 2400+, 13191 5944
Athlon Thorton 2200+, 13007 5584
Athlon Thoroughbred 2000+, 12398 5256
Athlon Palomino 1900+, 12008 5100
Athlon Thoroughbred 1700+, 11789 4921
Duron Applebred 1800, 12152 5579
Duron Applebred 1600, 11480 5077
0 2000 4000 6000 8000 10000 12000 14000 16000
CPUBench 2003 3DMark 2001

БЕЗ РАЗГОНА



РАЗГОН

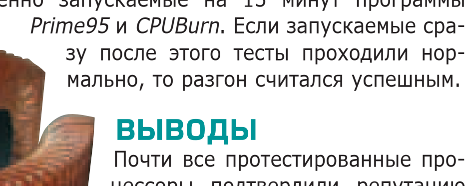
СКОЛ

Будь аккуратнее при установке процессора! Если ты часто снимаешь и заново ставишь кулер, то будь аккуратнее вдвойне! Ведь при такой операции, проявив самую малость неуклюжести или приложив силы чуть больше, чем нужно, ты рискуешь обколоть процессор. Что это значит? А то, что он будет нестабильно работать, перегреваться или вообще откажется включиться. А под гарантийный ремонт или обмен процессоры со сколами уже не попадают.

с разблокированным множителем, и вы не прогадаете.
Athlon Barton 2500+. Даже без разгона показал хорошие результаты, благодаря работе с шиной 166 MHz. А уж после разгона до реальной частоты 2 310 MHz скорость работы была просто восхитительна. Отличная модель, которую можно разогнать сразу, получив сверхпроизводительность, а можно использовать с базовыми характеристиками.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Производительность процессоров измерялась с помощью двух программ: *3DMark 2001 SE*, синтетического графического теста, тестирующего всю систему, но сильно зависящего от процессора, и утилиты *CPUBench* 2003, которая тестирует только процессор и память.
Процессоры разгонялись в открытом системном блоке. Разгон прекращался в случае нестабильной работы или при сильном повышении температуры, которая становилась опасной для здоровья процессора.
Для тестирования стабильности системы использовались одновременно запускаемые на 15 минут программы *Prime95* и *CPUBurn*. Если запускаемые сразу после этого тесты проходили нормально, то разгон считался успешным.



ВЫВОДЫ

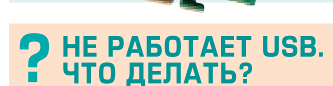
Почти все протестированные процессоры подтвердили репутацию компании AMD как производителя, выпускающего недорогие устройства с хорошими возможностями для разгона. Если у тебя проблемы с деньгами, то бери *Duron* и смело разгоняй его. Если у тебя с cash'ем дела не плохи, то и у твоего процессора кэша будет много! Для этого присмотрись к моделям на ядре *Thorton*. Если собираешься разогнать процессор, ищи модель с незаблокированным множителем. Это сложно, но реально. Потолкайся по рынкам, кто ищет – тот всегда найдет. Ну а если с деньгами все ОК (папа или мама подкинули, банк ограбил), то, не задумываясь о выборе и разгоне, бери процессор на *Barton*'е – максимально крутую модель, на какую хватает средств. Тут и думать нечего. А среди наших устройств награды распределились так. Модели *Applebred* 1600 присуждается приз «Лучшая покупка» за низкую стоимость и склонность к разгону. Самым производительным и горячим оказался, безусловно, *Barton* 2500+, ему присуждаем «Выбор Редакции».

ТЕРМОПАСТА

Термопасту на процессор наноси тонким и равномерным слоем. Это написано во всех инструкциях, но смотрят в них очень редко. И еще – все процессоры AMD сильно греются. Даже если у тебя крутые вентилятор и радиатор на процессоре, классная системная плата, пять дополнительных вентиляторов в корпусе и программный монитор, отслеживающий температуры всех устройств, не поленись и выстави в BIOS'е такие опции, как предупреждение о том, что процессор достиг определенной температуры, и его отключение при остановке кулера и в случае разогрева до указанной тобой температуры.

? НЕПОНЯТНЫЕ СИМВОЛЫ НА ЭКРАНЕ УЖЕ С НАЧАЛА ЗАГРУЗКИ ПК

Скорее всего, это происходит из-за критического перегрева видеоплаты. Мы уже писали о возможных глюках в играх, когда карта работает на повышенных частотах и сильно греется. Однако, если это начинается уже с самого старта компьютера, то тебе срочно следует озаботиться охлаждением платы (см. соответствующий вопрос в нашем FAQ). *Разумеется, даже если у тебя загрузится операционная система, долго работать с такой видюхой не рекомендуется.* Альтернативным решением является снижение рабочих частот чипа и памяти, например, утилитой ***RivaTuner*** для моделей **nVidia** и ***ATI Tool*** для, соответственно, **ATI**. Другой, не менее вероятной причиной, является поврежденный выходной фильтр, что часто встречается на недорогих моделях неизвестных тайваньских производителей. Решается это походом в магазин, в котором был куплен товар.

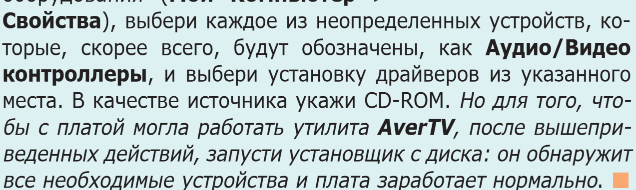


? НЕ РАБОТАЕТ USB. ЧТО ДЕЛАТЬ?

В связи с широким распространением различной USB-периферии, а также самих контроллеров, подобные проблемы все чаще возникают у пользователей. Приводим их возможные решения. Первым делом, посмотри, все ли устройства у тебя нормально установлены в **«Списке оборудования»**. (**Мой компьютер > Свойства**). Если около какого-нибудь из них стоит восклицательный знак (оно скорее всего будет обозначено как «Неизвестное устройство» или «USB контроллер»), то выбери для него установку драйверов с диска, шедшего вместе с материнской платой. Не лишним будет убедиться в том, что в *BIOS'е* параметр *"USB Ports"* выставлен как *"All Enabled"*. Впрочем, по умолчанию, он обычно так и стоит. Если у тебя плата для процессоров **Intel**, то попробуй выключить технологию *Hyperthreading*. В самой операционной системе, если это **Windows 2000/XP**, стоит установить последний ***Service Pack***, но обычно это нужно для поддержки USB 2.0. *Ну и напоследок, самое не изящное решение – это просто воткнуть устройство в другой порт. Иногда, впрочем, помогает.*

? НЕ УСТАНАВЛИВАЮТСЯ ДРАЙВЕРА К TV-ТЮНЕРУ AVER

Действительно, у старых карт, вроде **Model 203** существует небольшая проблема с установкой драйверов под операционными системами **Windows 2000/XP**. Выражается это в том, что система просто не находит устройство при запуске фирменной утилиты с установочного диска. Решается эта проблема следующим образом: зайдя в список оборудования (**Мой Компьютер > Свойства**), выбери каждое из неопределенных устройств, которые, скорее всего, будут обозначены, как **Аудио/Видео контроллеры**, и выбери установку драйверов из указанного места. В качестве источника укажи CD-ROM. *Но для того, чтобы с платой могла работать утилита **AverTV**, после вышеприведенных действий, запусти установщик с диска: он обнаружит все необходимые устройства и плата заработает нормально.*

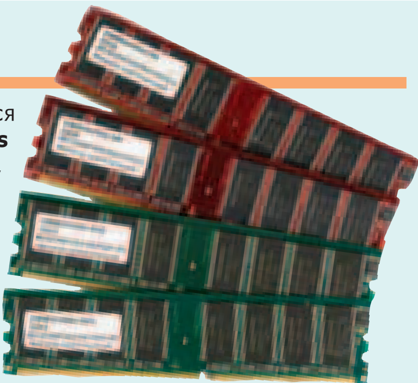


? КАК ЛУЧШЕ УСТАНАВЛИВАТЬ ЖЕСТКИЕ ДИСКИ?



Даже самый обычный винчестер штука горячая, и при отсутствии хотя бы минимальной вентиляции может запросто сгореть. Обычно это бывает, когда пользователь, купив второй винт, ставит его прямо над первым. В результате этого у нижнего диска отсутствует вентиляция микросхем, что приводит к выходу его из строя. Очевидно, что по возможности HDD необходимо ставить на значительном расстоянии друг от друга, желательно не меньше 1-1,5 см. Если это невозможно, то поставь их так, чтобы они соприкасались лицевыми сторонами, то есть НЕ теми, где расположены микросхемы. *Если сохранность данных для тебя важна, то не лишним будет купить хотя бы самую простую нашлепку на жесткий диск с двумя кулерами – стоимость подобной штучки порядка 100 р., но в особо жаркий день она вполне может спасти все твои данные.*

? МНОГО ОЗУ, СТАРАЯ ОС



Вопрос посвящается фанатам **Windows 98SE**. Как известно, данное семейство ОС не любит большие объемы памяти, и уже со 768 Mb начинаются серьезные проблемы. При 1024 Mb она может просто не работать. Не будем затрагивать симптомы, просто приведем решение: *Находишь файл system.ini, в нем прописываешь раздел [386enh], в самом разделе добавляешь параметр MaxPhysPage=20000. Файл, естественно, сохраняешь. Желательно добавить это в конец, так как можно ошибиться и отключить нечаянно кучу параметров, вписав [386enh] в уже описываемый раздел. Также не помешает уменьшить объем буферной памяти AGP, например, до 128-256 Mb.* Однако стоит учитывать, что лучшим решением будет все же переход на более современную ОС, например, **Windows XP** или **2000**, к которым желательно установить последние версии ***Service Pack'ов***. Все же, как ни крути, но семейство 9X безнадежно устарело, теперь оно может быть полезным только для запуска некоторых программ, категорически не желающих запускаться в XP/2000.

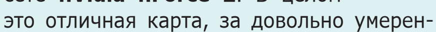
? КАКОЙ ЛУЧШЕ ПОСТАВИТЬ КУЛЕР В СИСТЕМНЫЙ БЛОК?

Если у тебя недорогой корпус без внутреннего кулера на передней панели, то рекомендуем тебе этим самым кулером обзавестись. Данное удовольствие будет стоить примерно 90-150 руб., в зависимости от производителя. Крайне не рекомендуем ставить дешевый, noname вентилятор – подавляющее большинство таких моделей ломаются через несколько недель. *Чуть доплатив и взяв, например,* **Zalman**, *ты получишь качественную и надежную вещь.* Обрати внимание на то, где у тебя на материнской плате находятся разъемы под кулера (небольшие, трехштырьковые, обозначаются **"FAN"**). Если довольно далеко от правого нижнего угла карты, то тебе стоит приобрести вентилятор, питающийся от стандартного разъема БП, такого же, каким пользуются CD-ROM и жесткий диск. Поверь, нередко бывает так, что кулер с длинным проводом не дотягивается до разъема FAN буквально на несколько миллиметров. Купив модель с обычным, «большим» выходом, ты избавишься от подобных проблем.

? ПРИЛОЖЕНИЯ ЗАПУСКАЮТСЯ САМИ ПО СЕБЕ!

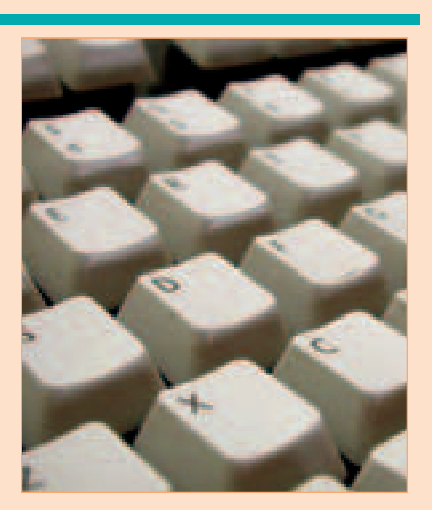
Самопроизвольный запуск программ, нажатие различных клавиш и прочие подозрительные вещи могут происходить, если у тебя беспроводная мышь или клавиатура. Случается это из-за прерывания сигнала или от внешних помех. Сложно сказать, что именно может их вызвать, и обычно полностью решить эту проблему почти невозможно. *Однако можно порекомендовать следующее: поставь передатчик максимально близко к устройству. Часто это помогает.* Также не помешает вытащить и снова вставить батарейки, в том случае, если работать совсем невозможно. Попробуй вытащить и вставить в USB сам передатчик, чтобы клавиатура/мышь как бы переподключились к компьютеру. Правда, переподсоединение к передатчику (нажатием кнопки, например, на мыши) обычно результата не дает.

? ПРОБЛЕМЫ EPOX'A



Вопрос посвящен типичным проблемам очень популярной материнской платы **Epox 8RDA3** на чипсете **nVidia nForce 2**. В целом это отличная карта, за довольно умеренную сумму предлагающая пользователю максимум современных функций и возможностей. Однако, со временем у нее появляются некоторые проблемы. Например, самопроизвольный сброс частоты системной шины до 100 МГц. Разумеется, при запуске ПК в таком случае выдается ошибка. *Чтобы это не повторялось, попробуй самостоятельно выставить системную шину и множитель, настройки поставь по параметрам Optimal.* Также иногда отключается PS/2-порт и, к сожалению, с этим трудно что-то поделать: можно только порекомендовать правильно выключать ПК (через Windows). Если же у тебя аналогичная проблема с USB (например, мышью), то попробуй переключить ее в другой порт. Например, в левый нижний.

? МНЕ ЗАБЛОКИРОВАЛИ КЛАВИАТУРУ!

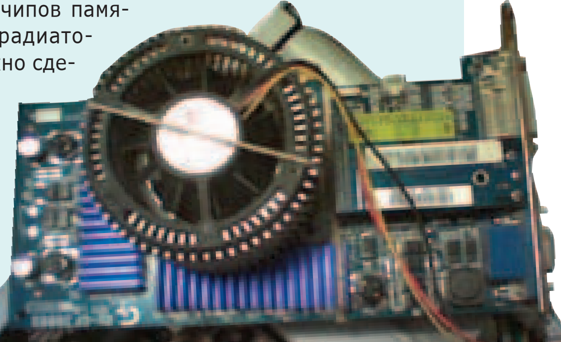


Существует довольно неприятный вирус, у которого следующие симптомы: не работает функция копирования/вставки в Windows, даже если ты пишешь что-то в блокноте, блокируются некоторые клавиши, иногда компьютер может начать просто ужасно тормозить, некоторые системные процессы займут 99% процессорной мощности, свободное ОЗУ будет убывать мегабайтами в секунду. Жутко неприятная вещь, которую надо срочно лечить. *Она прекрасно определяется даже не самыми новыми антивирусными базами таких программ, как NOD32, AVP, Norton Antivirus.* Мы привели в FAQ данный вопрос, потому что первым делом пропадает лишь возможность копирования/вставки, и ты грешишь на кнопки Ctrl и C, хотя клавиатура здесь совсем не причем. Если есть возможность, то загрузись в нормальном режиме (не Safe mode), так как возможно заражены некоторые процессы или программы, запускаемые тобой в полноценном режиме работы ОС.

? НЕДОРОГОЕ ОХЛАЖДЕНИЕ ВИДЕОКАРТЫ

Видеокарта требует качественной системы охлаждения не меньше, чем процессор. Впрочем, если у тебя одна из последних моделей от известного производителя, то, скорее всего, заботиться об усовершенствовании штатного вентилятора не стоит – если только ты не собираешься заниматься экстремальным оверклокингом. Однако в случае с пожилыми noname-платами, из которых вполне можно еще выжать пару десятков мегагерц, стоит задуматься об апгрейде. Первым делом найди тюбик термопасты – это недорого, но столь же необходимо и для охлаждения процессора. В крайнем случае, можно воспользоваться густым машинным маслом, например, литолом, но термопаста предпочтительнее. Далее: подбери мощный кулер, если не специальный для видеокарт, то тогда обычный, процессорный. *Прикреплять его стоит весьма банальным путем: крепкой резинкой, а лучше двумя.* Пусть это выглядит несколько пошло, но нормальная температура важнее всего.

Для охлаждения чипов памяти достаточно радиаторов, которые можно сделать, распилив основу кулера для какого-нибудь Slot1/SlotA процессора. Прикрепляем точно таким же способом.



SVEN 848 vs. TDK XS-IV S150

текст: test_lab (test_lab@gameland.ru)

Считается, что хороший звук нужен только снобствующим эстетам, профессиональным музыкантам и ценителям DVD-фильмов. Считается, что для игр и прослушивания скачанных mp3-файлов вполне достаточно самых простых колонок, а то и наушников. Здесь и сейчас мы сравним лоб в лоб две акустические системы конфигурации 2.1. Особенность их состоит в том, что, несмотря на использование сабвуфера, они работают с обычной двухканальной звуковой картой (за счет аппаратного разделения сигнала). Это значит, что они прописаны тем, кто жаждет густые басы и жалеет деньги на пятиканальную акустику.

СПИСОК УСТРОЙСТВ

- SVEN 848 $82
- TDK XS–IV S150 $97



SVEN 848

ВНЕШНИЙ ВИД

Что ни говори, а на вкус и цвет все фломастеры разные. Так и наша лаборатория не смогла прийти к единому мнению в вопросе дизайна образцов. Кого-то привлекает дерево, а кому-то подавай металлик. Обо всем по порядку.

Акустическая система **SVEN 848** выглядит традиционно, колонки и вуфер ее выполнены из дерева, углы прямые, а стороны равнобедренны. За традиционно черными экранами-сетками сателлитов скрываются два одинаковых динамика, все настолько аккуратно, что не хочется их снова прятать за крышками. Регулятор громкости расположен на сабе, который озорно скалится своим фазоинвертором. Непонятным остался для нас такой ход дизайнеров – зачем делать лицевую панель сабвуфера серебристой, если под стол его все равно не спрячешь (не ногой же громкость регулировать), а сателлиты выполнены в древесно-черных тонах?

TDK XS-iV s150, с претензией на футуристичность, выглядит так, как если бы компания **TDK** стремилась сделать систему, максимально непохожую на образец своего оппонента. Бросается в глаза цилиндрический сабвуфер с двумя низкочастотными динамиками (младшие модели этой серии вместо второго динамика оснащены фазоинвертором). Худощавые, скругленные сателлиты содержат в себе не один и не два динамика – звук воспроизводится в них плоской активной поверхностью (технология *Surface Surround*), что дает ни с чем не сравнимую картину звука. Регуляторы громкости (общий, бас и средние частоты) находятся на одном из сателлитов, т. е. освобождают твой рабочий стол от необходимости содержать еще и сабвуфер.

Вопрос внешнего вида – чисто субъективный, не жди от нас подсказок. Классическое дерево или отливающий серебром пластик – выбор за тобой.

ИНСТАЛЛЯЦИЯ

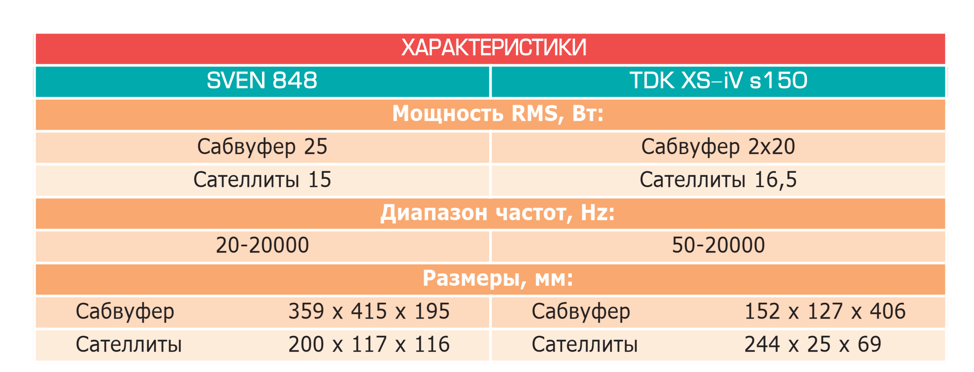
Мы без страха установили сателлиты SVEN 848 вблизи монитора – пойти на такую роскошь нам позволило их магнитное экранирование. Вообще, на сателлитах есть крепления для монтажа на стену, но очень неудобные, утопленные в корпус, для которых нужно специально подбирать длину гвоздя. Стали думать, куда же поставить сабвуфер, ведь регулятор громкости находится именно на нем, а он, к тому же, весьма тяжел (в совокупности вся система весит 12 кг) и громоздок. Придумали... Интересно, что в этом случае придумывают покупатели? Не испытав дискомфорта от длины проводов – уверены, что ты тоже останешься доволен – мы успокоились.

Сабвуфер акустических систем TDK XS-iV меньшей мощности (модели *s60* и *s80*) с одним динамиком мог крепиться на стену, для чего в днище присутствовали специальные отверстия. Наша модель такого плюса лишена, скорее всего, из-за большего веса. Не беда, саб и присосавшиеся к нему провода можно прятать куда угодно, благо регулятор громкости вынесен на один из сателлитов. К слову о сателлитах, для них существуют два вида креплений (оба в комплекте): настольные и настенные. Таким образом, TDK сделали размен – вместо гибкости в расположении саба мы получили ту же гибкость в размещении колонок. И, как назло, снова нашу свободу ограничивает регулятор уровня громкости (системы 2.1 традиционно не комплектуются пультами ДУ). Большой минус этой системы в том, что кнопка «вкл-выкл» находится на тыльной стороне сабвуфера – придется или держать саб под рукой, или, к примеру, выключать питание на «пилоте».

Итак, TDK XS-iV s150 выглядит втрое аппетитнее конкурента с точки зрения размещения благодаря нацеленности на размещение на рабочем столе.

POWER ON

Как ни крути, а рано или поздно ты включишь эти колонки, а это значит, что вопрос дизайна должен интересовать тебя меньше качества звучания.



ХАРАКТЕРИСТИКИ			
SVEN 848		TDK XS-iV s150	
Мощность RMS, Вт:			
Сабвуфер 25		Сабвуфер 2x20	
Сателлиты 15		Сателлиты 16,5	
Диапазон частот, Hz:			
20-20000		50-20000	
Размеры, мм:			
Сабвуфер	359 x 415 x 195	Сабвуфер	152 x 127 x 406
Сателлиты	200 x 117 x 116	Сателлиты	244 x 25 x 69

По традиции, начнем со SVEN 848. Полностью деревянные корпуса избавляют от звуковых искажений на низкой и средней громкости. Для тебя это означает – хороший звук в игрушках и при прослушивании музыки в этой же комнате. Использование двух одинаковых динамиков в каждом из сателлитов аукнулось «заваливанием» высоких частот (фактическое дублирование сигнала вместо разделения на ВЧ и СЧ каналы делает ВЧ звук слабо слышным за средними частотами).
Хороший бас на средней громкости будет планомерно сотрясать твои печки и почень без ощутимых огрехов. Внимательный читатель наверняка понял, к чему мы клоним. Так и есть, если еще покрутить громкость (за две трети), сабвуфер начнет планомерно биться лицом в грязь.
Сабвуфер TDK XS-iV s150 снабжен двумя НЧ динамиками вместо конфигурации «динамик-фазоинвертор» (однако корпус его пластиковый, что должно негативно сказаться на качестве баса). Если говорить о типе сабвуфера, то это гибрид герметичной и изобарической моделей. В истинно изобарическом сабвуфере два динамика направлены в одну сторону, но фактически рабочий из них – один. В нашем случае динамики направлены в разные стороны, и говорить о постоянном давлении между ними не приходится. Но, с другой стороны, герметичному (без фазоинвертора) вуферу нужен больший объем. Недостаток объема приводит к тому, что часть частот срезается, а часть ослабляется (кроме того, фазоинверторный сабвуфер выдаст лучший бас на той же мощности, нежели герметичный или изобарический). Такая спорная конфигурация дает схожий с оппонентом результат – бас (все-таки хуже, чем у SVEN 848 – инновация обернулась для TDK боком) на большой громкости искажается помехами настолько, что слушать музыку становится просто невыносимо. Другое дело – сателлиты. Как уже отмечалось выше, звук в них создается тонкой плоской пластиной, а не конусообразной мембраной. Из-за этого кардинально меняется распределение звука в пространстве, помещение действительно им наполняется. Стало необязательным направлять колонки непосредственно на слушателя; стоит также отметить, что звук испускается сателлитами как лицевой, так и тыловой частью. Сам же звук необыкновенно чист!



TDK XS-iV s150

Воспроизведение средних и высоких частот удается этим колонкам на пять с плюсом. Добавь к этому еще и новизну, непривычность звучания (это действительно колоссальная разница по отношению к обычным динамикам), и ты получишь формулу наслаждения. Хотя, если вспомнить проблемы с сабвуфером, ты скорее получишь эту формулу в приближении, нежели в явном виде. Проиграв в воспроизведении низких частот, TDK XS-iV s150 берет реванш на средних и высоких. Звуковая картина этой системы оказалась лучше благодаря технологии Surface Surround.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В последнее время современные игры все чаще используют поддержку пятиканального звука. Однако, если не брать их в расчет, то сил 2.1 систем предостаточно для того, чтобы твое ухо ласкали крики виртуальных женщин, перед глазами которых проносится вся их NPC-шная жизнь и залпы виртуальных же плазмо-ганов за этим следующих. Тех же самых сил хватит твоей акустической системе, чтобы справиться со всем запасом mp3-шек и mpeg4-фильмов. Показывающая чудеса на средних и высоких частотах, система TDK XS-iV s150 сильно выигрывает у оппонента в плане свободы расположения колонок и сабвуфера. Однако, ситуация с басами и разница в цене играют на руку SVEN. Благо, кардинальное отличие по внешнему виду поможет тебе окончательно выбрать покупку.

АЛГОРИТМ ВЫБОРА HDD

текст: test_lab (test_lab@gameland.ru)

Так и есть, выбираем HDD. Наверняка ты уже решил, сколько гигабайт тебе нужно. Совет тут один – бери по максимуму. Разве только, ты, скажем, намерен заменить свои 60 Gb на 120 – тут можем посоветовать докупить близнеца к уже существующему харду и построить RAID-массив нулевого уровня. Тогда получишь те же самые 120 Gb и вдвое большую скорость записи данных – правда, возрастает вероятность потерять их. Аппаратный или программный RAID-контроллер: стабильность против экономии средств – выбор за тобой. Впрочем, о RAID мы поговорим в другой раз, давай к делу.

PATA ПРОТИВ SATA

Так и есть, выбор твой лежит только между этими интерфейсами, поскольку, будь тебе нужен *SCSI* или *PCMCIA*-форматный HDD, ты не стал бы тратить время на нашу статью. Все по порядку: *PATA* или просто *ATA* – параллельный интерфейс, использующий для передачи сигнала напряжение 5 В. Все *ATA*-устройства подключаются к материнке 40- или 80-жильным шлейфом, обеспечивающим максимальную пропускную способность до 33 и 133 Мб/с соответственно. Кстати, ты знаешь, почему жил в шлейфе 80, а выводов в разъеме харда – все равно 40? Дело в том, что каждая вторая жила заземлена; это необходимо для погашения электромагнитных наводок, неизбежно возникающих при одновременной передаче данных по 40 параллельным проводникам.

Serial ATA (последовательный интерфейс) использует 250-мегабайтные сигналы; такой переход однажды был сделан и на интерфейсе *SCSI* для упрощения переключения режимов. Семь жил кабеля распределяются так: 2 – для ввода информации, 2 – для ее вывода, еще 3 – заземление. Пропускная способность современных *SATA*-контроллеров не сильно отличается от *PATA* – 150 Мб/с. На середину 2004 года намечена презентация *SATA II*, который должен пропускать уже 300 Мб/с и быть совместимым с устройствами первого поколения *SATA*.

Поскольку статья не посвящена технологии *SATA*, мы не станем расписывать всю логику и физику передачи данных, а сразу расскажем, что и когда выбирать. Итак, каковы же преимущества *SATA*?

Во-первых, это улучшенная работа с двумя устройствами. Теперь для каждого из них используется свой шлейф, так что пропускная способность не делится пополам и уж тем более не падает до минимальной. Напомним, если подключить два устройства разной производительности к одному шлейфу *PATA*, то скорость работы с каждым из них будет равна скорости работы наиболее медленного – то есть 33 Мб/с для подключенных одновременно *CD*-привода и *HDD*. Кроме того, исчезли понятия *"master"* и *"slave"*, то есть исчезла необходимость переключать перемычки при переподключении накопителей.

Во-вторых, *SATA*-контроллер меньше нагружает процессор (3% против 10% – средние значения), хотя это и критично только для систем, работающих при максимальных нагрузках, например серверов.

В-третьих, бOльшая (по сравнению с *PATA*) пропускная способность, которая проявит себя лишь при пиковых нагрузках, например, при кодировании видеоизображения.

Теперь ты сам все знаешь, и надо только решить, что же выбрать. Взгляни на свою материнскую плату: если ты не намерен в скором времени ее поменять, то определяющим фактором будет поддержка (или ее отсутствие) *SATA*-устройств. Не забудь про *SATA II* с пропускной способностью в 300 Мб/с – если ко времени выхода материнок с его поддержкой твой хард не устареет морально из-за малого объема, то ты окажешься на коне, выбрав жесткий диск *SATA* сейчас. *В случае же, если твоя материнская плата не поддерживает SATA-устройства – смело покупай PATA-хард – ты почти не потеряешь в производительности (это мы к тому, что существуют специальные переходники с PATA на SATA-интерфейс, и PATA-винт можно будет подкючить к SATA-контроллеру).*

ШЛЕЙФ И ВОЗДУХ

Ты наверняка видел в продаже круглые шлейфы: вместо 5 см в ширину они имеют меньше сантиметра в диаметре; теоретически считается, что это облегчает циркуляцию воздуха. Так вот, мы не рекомендуем тебе ни делать такие самому, ни покупать их. Причина опять-таки в электромагнитных помехах – заземление теряет свою эффективность, растет количество ошибок, а в итоге падает максимальная пропускная способность. Альтернатива – спрятать шлейф в «кармашек» между 3,5-дюймовыми отсеками и стенкой системного блока, а уж шлейф CD-привода спрятать – пара пустяков. Такое расположение шлейфов не нарушит воздухопотоки в системном блоке.

УРОВЕНЬ ШУМА

Развеем два мифа: уровень шума не зависит напрямую от объема, также он зависит не только от HDD. Теперь подробнее. *То, насколько громко работает твой хард, зависит не только от него самого, но и от системного блока и от монтажа жесткого диска в нем.* Тут все просто – если корпус дорогой, то, скорее всего, сталь в нем толстая и приклепана хорошо, а значит, будет гасить вибрации куда лучше, чем некачественный системный блок из тонкой жести. Уровень шума сильно зависит от количества физических дисков (блинов) внутри накопителя, зато он почти не зависит от скорости вращения шпинделя. Таким образом, старенький HDD на 30 Gb с шестью блинами будет работать громче на своих 5400 оборотах, чем новенький хард на 80 Gb с двумя блинами и 7200 об/мин.

Как же борются с шумом производители? Общей функцией является автоматическое акустическое управление (*AAM*), снижающее скорость поиска. Гуманные производители оставляют за нами право задействовать эту функцию или не задействовать ее. Но куда больше индивидуальных разработок – давай с ними знакомиться.

Samsung, к примеру, уделяет огромное влияние шумоподавлению (более того, эта южнокорейская корпорация планирует стать лидером в производстве HDD к 2005 году). Разработанные ей технологии называются *Noise-Guard* и *SilentSeek*. Первая призвана бороться с диапазоном звука, к которому наше с тобой ухо наиболее восприимчиво – 1-3 KHz. Вторая по-особому управляет ускорением и торможением головки при перемещении вдоль поверхности диска, балансируя между высокой производительностью и низким уровнем шумов. **Seagate**, помимо применения AAM и жидкостных подшипников, использует технологию *Sound Barrier Technology*, которая включает два элемента: *SeaShield* – поглощающую шумы прокладку из мягкого пористого материала, а также улучшенный механизм позиционирования головки. **Maxtor** пользуется разработками **Quantum** – *Quiet Drive Technology Plus:* снова жидкостные подшипники, усовершенствование алгоритма поиска и механизма позиционирования. И, конечно же, *AAM*, названная здесь *Silent Store*. Отдел **IBM**, занимающийся жесткими дисками и принадлежащий теперь **Hitachi**, скуп на разработки в вопросе подавления шумов: все те же жидкостные подшипники, AAM и демпфирующие прокладки. Хуже всего дела обстоят у **Western Digital** и **Fujitsu**. Но если последняя покинула рынок 3,5-дюймовых накопителей, то WD крыть вообще нечем – реализована лишь технология AAM.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

Интересующие нас параметры – время доступа (*Random Access Time*), объем кэш-памяти, скорость вращения дисков и реальная пропускная способность. Среднее время доступа показывает, сколько времени будет затрачено на позиционирование головки на дорожку (порядка 13,5 мс) и времени ожидания нужного сектора (порядка 4 мс). Соответственно, чем меньше сумма, тем быстрее происходит запись / чтение информации. Теперь пару слов о кэше. Преимущества HDD с 8 Mb кэш-памяти по сравнению с 2-мегабайтными братьями ты заметишь только в том случае, если всерьез занимаешься , скажем, обработкой видео или чем-то из той же весовой категории: ничего, кроме 40% прибавки в скорости копирования тесты не показали. Скорость вращения дисков напрямую определяет пропускную способность (*Transfer Rate*). Твой выбор лежит между дисками со скоростями 7 200 и 10 000 оборотов в минуту. Если не боишься шума, выбирай 10 000 об/мин, иначе – теряй проценты в скорости обработки данных. Сама же пропускная способность достигает 60 Мб/с ближе к центру диска и падает как правило до 30 Мб/с на границе. Происходит это, как нетрудно догадаться, потому, что диски вращаются с постоянной угловой скоростью, линейная же скорость перемещения головки обратно пропорциональна радиусу дорожки. Пиковая пропускная способность нас с тобой мало интересует. Куда интереснее график зависимости пропускной способности от области диска. Если график ровно (на самом деле – ступенчато), без резких скачков проходит все области диска, значит у HDD нет проблем с чтением / записью, то есть нет бэд-блоков и ошибок в логике. Пики (резкие минимумы) на графике, наоборот, показывают, что головка не может корректно произвести обработку секторов, а потому перемещается в резервную область. *Чем больше таких пиков ты насчитаешь, тем меньше должна быть твоя склонность к покупке именно этого харда.* Тесты и соответствующие графики интересующих тебя жестких дисков ты всегда сможешь найти в компьютерных журналах и в сети.

ТЕМПЕРАТУРА

Тщательно следи за температурным режимом. С ростом температуры растет сопротивление ферромагнитной части головки, а ведь именно изменение сопротивления в зависимости от намагниченности кластера диска лежит в основе работы HDD. При нагреве ухудшается чувствительность головки, поэтому чаще возникают ошибки чтения и падает скорость работы.

РЕЗЮМЕ

Предлагаем ознакомиться с кратким алгоритмом выбора HDD для закрепления материала.

1. Выбираем объем. RAID-массив (нулевого уровня) двух равных по объему жестких дисков вдвое быстрее производит запись, но при этом растет вероятность потерять данные.

2. Выбираем интерфейс. Пока что разница в производительности между SATA и ATA-хардами не так высока и видна лишь при серьезных нагрузках, но в скором будущем увидит свет SATA II, который точно утрет нос конкуренту, достигшему предела развития (вообще – это громко сказано, от него просто отказываются производители). Чуть не забыли – твоя нынешняя материнка может попросту не поддерживать *SATA*-устройства.

3. Решаем, что важнее – тихая работа или большая производительность. Можно искать золотую середину. При выборе производителя поинтересуйся его родословной (многим до сих пор памятна серия хардов IBM DTLA, вылетавших через несколько месяцев работы).

4. При выборе конкретной модели поищи в журналах или в сети его тест, взгляни на график чтения-записи. Обилие резких минимумов, пилообразность графика – плохой знак. График должен быть ровным, точнее – ступенчатым, но никак не пилообразным.

5. Интересуйся, в течение какого времени возможно обменять неудачную покупку на деньги или эквивалентный товар в магазине.

БОЙ ПРОДОЛЖАЕТСЯ

текст: Кирилл Аврорин

Ситуация на рынке графических адаптеров настолько интересна, что уже третью по счету колонку я посвящаю данной теме. В предыдущих номерах мы разобрались с текущим ассортиментом решений от nVidia и ATI, что, согласитесь, было непросто. Но время не стоит на месте, и к началу майских праздников обе компании представили на суд публики свои новинки: *nVidia GeForce 6* и *ATI Radeon X800*. Технически параметры этих чипов были известны довольно давно, однако только сейчас стали доступны первые практические тесты новинок, что дает повод рассуждать о положительных и отрицательных сторонах каждой их них.

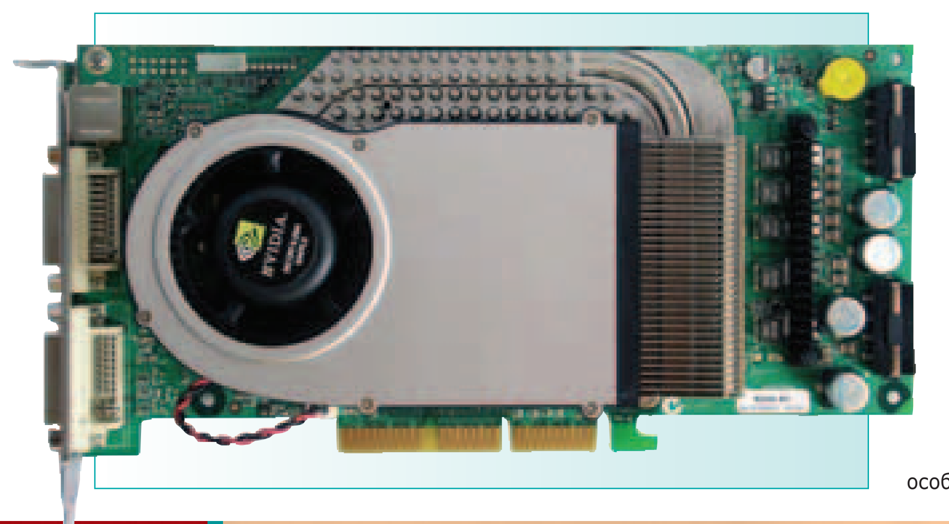


ШЕСТЕРКА

nVidia опередила **ATI** на несколько дней, проведя шумную презентацию новых чипов. Показательно, что в отличие от прошлых лет, данное событие прошло одновременно в большинстве крупных городов мира, включая Москву. На момент написания этих строк, платы было трудно достать даже для тестов, а в открытой продаже они обещают появиться примерно через месяц, то есть где-то в июне. Так чем же решила нас порадовать nVidia в уже шестом по счету поколении чипов GeForce?

Ядро GeForce 6 выполнено по нормам 0.13 мкм технического процесса, что делает доступными высокие тактовые частоты, причем сам чип при этом гораздо меньше греется, что повышает ресурс платы и снимает требования мощной системы охлаждения. Архитектура платы может адресовать до 1 Gb памяти стандарта *DDR*, *GDDR-2*, *GDDR-3*. Ширина шины данных составляет 256 бит, как и в предыдущих топовых решениях nVidia. Переход на более современный тип ОЗУ позволяет памяти работать на гораздо более высоких частотах, нежели устаревающий DDR. Если даже с применением экстремального охлаждения лучшие чипы разгонялись до 930-950 MHz, то GDDR-3 с легкостью держит 1.1 GHz. И это далеко не предел. В то же самое время, это значительно повлияет на итоговую цену плат с большим объемом памяти: 256 Mb и более. Как я уже упоминал в прошлых номерах, сегодня для большинства игр вполне достаточно 128 Mb. К тому же, некоторые производители, стремясь удешевить 256 Mb платы, устанавливают туда менее скоростную память, что заметно влияет на реальную производительность.

Что еще интересного несет в себе новинка от nVidia? В официальном пресс-релизе упоминалось, что устанавливать карту рекомендуется в компьютеры с блоком питания 480 Вт и более. Увидев это, я поначалу разочарованно поглядел на свежекупленный корпус **ASUS Ascot** с БП мощностью 420 Вт. В точно таком же положении оказываются и владельцы сверхдорогих **Thermaltake Xaser** – у них ведь в наличии всего 460 Вт. На самом деле все не так плохо. Сама плата потребляет до 120 Вт энергии, а если учитывать, что мощный компьютер кушает примерно 180 Вт, то получается всего лишь 300. Но эти 300 Вт должны быть «настоящими». Если у вас стоит блок питания за $20 с огромной наклейкой **"400 Вт MEGAPOWER"**, то, скорее всего, при первом же запуске он у вас сгорит. Будет счастье, если не утянет за собой дорогостоящий компьютер. А вот обладателям продукции **INWIN**, **Chieftec**, **ASUS**, **Thermaltake**, **Zalman** и прочих добросовестных производителей беспокоиться не о чем. Возможно, на особо навороченном компьютере с несколькими жесткими дисками, даже 300 Вт не хватит. В таком случае можно посоветовать только апгрейд. *Компания **nVidia** просто перестраховалась, заявив подобные требования, и я считаю, что сделала абсолютно правильно.* Нам же следует позаботиться лишь о качественном блоке питания, который никак не может стоить дешевле $40. Впрочем, об этом стоит позаботиться особенно тщательно: стоимость GeForce 6 6800 Ultra



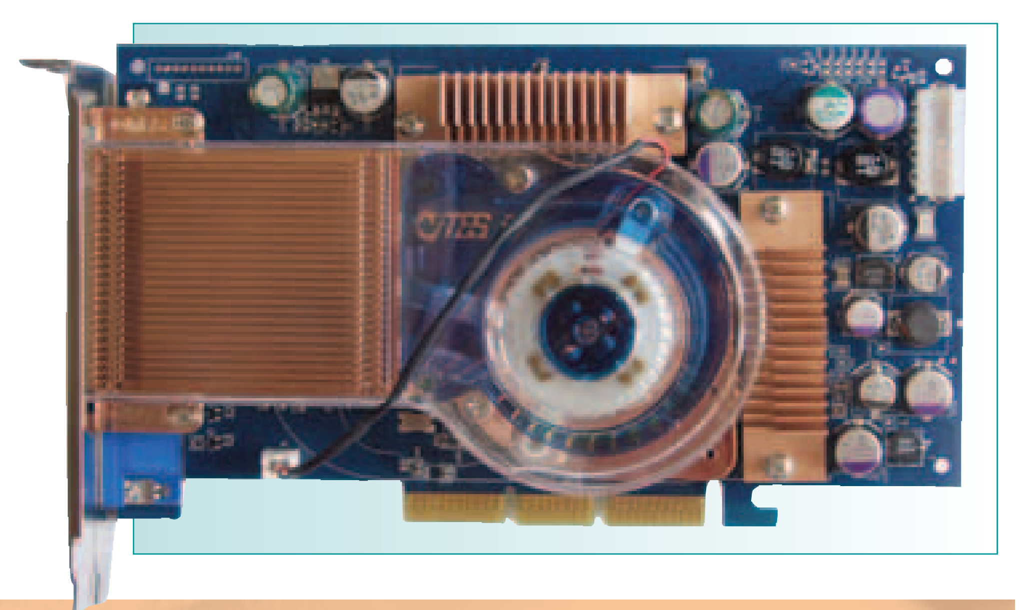
(а именно так зовется новый флагман nVidia) составит $499. Впрочем, стандартная цена топового решения сразу после его выпуска. Помимо этой карты, выйдет и более экономичное решение, лишенное словечка «Ultra» в названии, по цене $299 за штуку.

ВОСЬМИСОТЫЙ

С куда меньшим пафосом был анонсирован ATI Radeon X800. Впрочем, нас, потребителей, размах вечеринки не слишком волнует. Куда важнее то, что реально представляет собой плата. Чип под кодовым именем **R420**, являющийся основой X800, выполнен также с соблюдением норм 0.13 мкм технического процесса, в топовых версиях карт его частота составит 525 MHz. Максимальный объем адресуемой памяти равен 512 Mb, что, разумеется, не является критичным – вряд ли многие компании решатся превысить даже 256 Mb барьер. И правильно сделают. Ширина шины – 256 бит, также поддерживаются все типы ОЗУ – DDR, GDDR-2, GDDR-3. Серьезных архитектурных отличий в последних достижениях двух ведущих компаний нет. Карты сильно разнятся в программных и аппаратных возможностях, но об этом лучше говорить после практических результатов тестов, а просто так не слишком грамотно судить обо всех поддерживаемых платой технологиях. Судя по характеристикам, Radeon X800 чуть быстрее GeForce 6: частота ядра флагмана nVidia составляет всего 400 MHz, а памяти 1100 MHz, когда у X800 – 1150. Речь, разумеется, идет о топовых версиях продуктов. Так как до появления GeForce 6 в розничной продаже осталось еще довольно много времени, вполне вероятно, что частота будет немного увеличена. Опять-таки, это смогут показать только реальные тесты. Что касается ценовой политики, то **ATI** собирается предложить сразу 3 платы. Традиционно самой производительной станет версия X800 с индексом XT, стоимость которой составит $499. Менее производительная X800 PRO обойдется в $399. Помимо этих двух моделей ожидается выпуск относительно экономичной X800 SE, но так как она будет поддерживать только DDR память, ее скорость будет значительно ниже первых двух плат. Естественно, это пока лишь предполагаемые цены, конечная же цена будет зависеть от конкретной карты конкретного производителя: например, ожидается выпуск моделей X800 XT с системой водяного охлаждения, стоимость которой составит чуть меньше тысячи долларов. Поэтому, мы в наших новостных выпусках будем знакомить тебя с наиболее интересными версиями как GeForce 6, так и Radeon X800.

КТО КОГО?

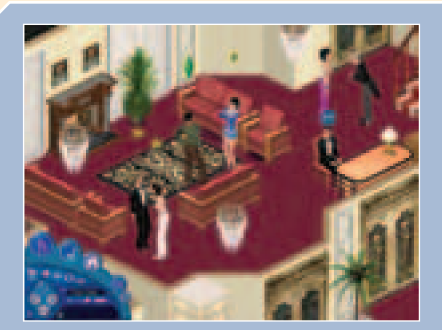
Попробовать платы самому мне пока еще не удалось, поэтому судить об уровне производительности я могу лишь по результатам первых тестов некоторых западных Интернет-сайтов. Первой, как я писал выше, в свет вышла GeForce 6800 Ultra. По сравнению с предыдущим поколением видеокарт – GeForce FX 5950 Ultra и Radeon 9800 XT – она показывала просто феноменальный уровень производительности. Отрыв порой превышал 30-35%. Однако столь скромно анонсированный Radeon X800 сразу заявил о своих правах на титул самого мощного решения для игр. Несмотря на то, что участвующие в тестах платы были еще первых ревизий, то есть в скором будущем, наверняка они будут доработаны, но, тем не менее, надо признать, что в большинстве тестов детище nVidia уступило пальму первенства X800. В среднем флагману ATI удавалось оторваться на 5-7%, однако в некоторых играх GeForce 6 брал реванш в 10-15% производительности. Повторюсь, что это лишь первые тесты, и в будущем ситуация вполне может измениться. Мы же постараемся познакомить вас с нашими собственными результатами тестов этих, несомненно, интересных и перспективных моделей.

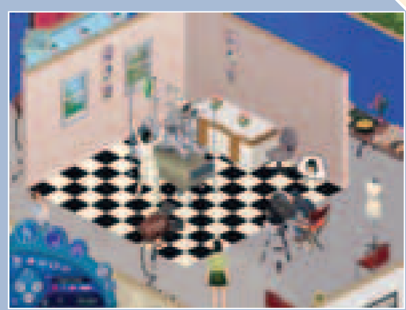


SIMS: SUPERSTAR

После выхода ***Singles*** армия фанатов ***The Sims*** поубавилась, но по-прежнему остается пугающе огромной. Для них – соответствующая подборка читкодов.

- **rosebud** – деньги. А что еще для счастья надо?;
- **hist_add** – новая история для уже выбранной семьи;
- **house #** – загрузить дом номер #;
- **water_tool** – создать ручеек или не очень большой прудик. Воду в массы;
- **interests** – вывести на экран информацию о характеристиках персонажа;
- **map_edit on** – включить редактор карт;





- **move_objects on** – появляется возможность двигать любой объект;
- **word_say_ihateyou** – теперь твой сим не будет бояться высказать все, что думает о своем хозяине;
- **tile_info** – посмотреть список людей, принимавших участие в создании игры;
- **refresh_textures** – перезагрузить текстуры;
- **save** – сохранить текущий дом – «Все, что нажито непосильным трудом...»;
- **edit_char** – режим редактирования твоего персонажа;
- **grov_grass #** – изменить высоту травы на число #.

SERIOUS SAM: SECOND ENCOUNTER

Во время игры используй клавишу ~ для вызова консоли. В ней вводи один из нижеприведенных читов и наслаждайся славной жизнью серьезного Сэма второго пришествия. Не долго, кстати, осталось и до третьего.

- **please god** – всеми любимый и уважаемый режим Бога. В этой игре особенно актуален;
- **please giveall** – стоит лишь вежливо попросить и ты получишь все, о чем так долго мечтал. Эх... жаль в реальной жизни не срабатывает;
- **please killall** – а если попросишь еще раз – кроме тебя на уровне никого не останется;
- **please open** – на уровне откроются все двери, открыть которые сам ты не мог;
- **please fly** – Сэм в воздухе – это в два раза опаснее и смешнее, чем Сэм на земле;

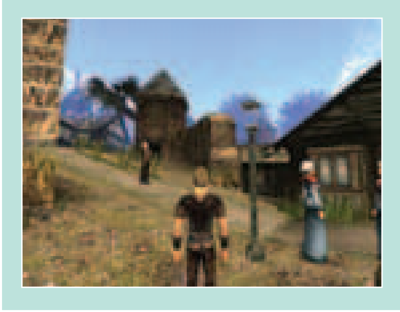


- **please ghost** – можно и сквозь стены немножно походить;
- **please invisible** – если ты хочешь, чтобы о твоем существовании знал только ты сам и никто, кроме тебя, – смело используй;
- **please refresh** – моментально восстановит здоровье до заветных 100 единиц;
- **please tellall** – покажет все сообщения.

GOTHIC II

Нажми C, затем введи имя "marvin", нажми C снова и дави на F2. В консоли набери:

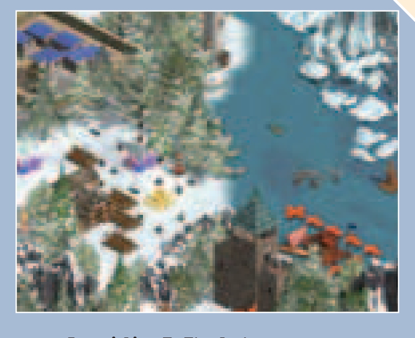
- **Cheat Full** – восстановление здоровья героя;
- **Cheat God** – режим Бога;
- **First Person** – вид от первого лица;
- **Edit Abilities**— редактирование способностей.



HEROES OF MIGHT AND MAGIC 4

Во время игры нажми TAB и введи один из следующих кодов.

- **nwcAmbrosia** – бесплатные материалы;
- **nwcGoSolo** – автоматическая игра. Если устал сам;
- **nwcAles** – выиграть битву;
- **nwcAchilles** – проиграть битву;
- **nwcNibelungenlied** – меч богов;
- **nwcValhalla** – выиграть сценарий. Быстро и удобно;
- **nwcHermes** – неограниченное движение персонажей. Гуляй, сколько душе угодно;
- **nwcIsis** – изучить заклинания;
- **nwsThoth** – увеличить уровень развития;



- **nwcSacrificeToTheGods** – максимально возможная удача. Иногда может очень сильно пригодится;
- **nwcPan** – макисмальная мораль;
- **'nwcCityOfTroy** – сразу же построить все возможные здания;
- **nwcSphinx** – открыть мозаичную карту.

MANHUNT



Для того, чтобы активировать эти читы, необходимо заработать пять звезд в режиме **Hardcore Mode** в сценах, номера которых указаны в скобках. Сами читы нужно вводить в title screen.

- **UGOTARMS** – герой полностью экипирован и готов выйти на тропу войны (9 и 10);
- **THEYBOOM** – если хочешь поиздеваться над охотниками, непременно воспользуйся этим кодом. Останешься доволен (7 и 8);
- **EVILEYES** – полная невидимость (17 и 18);
- **HELLSUIT** – скин обезьяны (15 и 16);
- **PIGGSUIT** – скин поросенка (19 и 20);
- **BUNYSUIT** – скин кролика (13 и 14). Вспоминаем героя известного мультика;
- **HEALBACK** – регенерация здоровья (5 и 6);
- **URUNFAST** – режим runner (1 и 2);
- **ALLRDEAF** – и тебя перестанут слышать (3 и 4);
- **UHITHARD** – супер-удар в твоем исполнении (11 и 12).

RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD

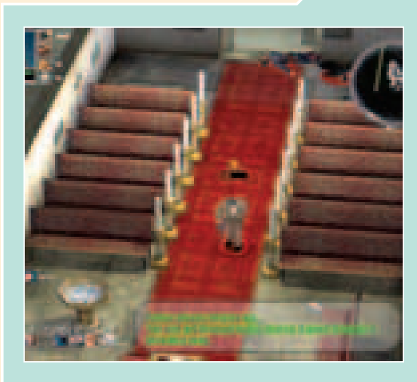


Во время игры нажми и вводи следующие коды. Можешь даже все сразу.

- **unlock all** – доступ ко всем уровням;
- **completemission** – успешное завершение миссии;
- **ghost** – активировать режим полета;
- **walk** – отключить режим полета;
- **rendspot** – увидеть на карте всех террористов;
- **god** – бессмертие для игрока и только для игрока;
- **godteam** – бессмертие для всей команды;
- **neutralizeterro** – нейтрализовать всех террористов;
- **rescutehostage** – спасти всех заложников.



GANGLAND



Во время игры дави на и получай в подарок консоль. Что с ней делать – ты уже знаешь. А вот с помощью чего это делать – смотри ниже.

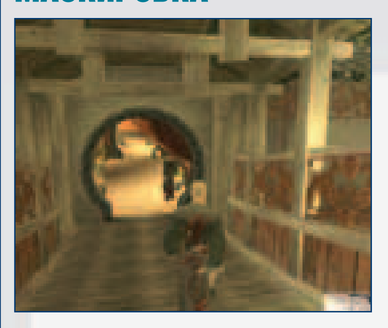
- **cheat loonies** – получить сумасшедшего парня, который орудует двумя Томсонами;
- **cheat iwillmakethefamilyrich** – получить в качестве презента одного адвоката;
- **cheat pocketsfullofdough** – получить одного бизнесмена;
- **cheat yourliverlandedoverthere** – введи и получишь одного Bazooka guy. Лишним не будет;
- **cheat ihavetenpoundfist** – вышибала с кулаками по десять фунтов – разве плохо?
- **cheat youwillbestunned** – плюс один террорист;
- **cheat whatwasbrieflyyoursisnowmine** – Такой длинный код заслужил обычный вор;
- **cheat thegreatvassilizaitsev** – подарочный вариант снайпера;
- **cheat keediseeeverything** – отключить туман войны;
- **cheat youbetterpay** – получи 100000 наличными.

HITMAN: CONTRACTS

КРЕДО НАЕМНОГО УБИЙЦЫ

Проходи. Садись. Ты не видишь моего лица – так надо. Просто слушай и запоминай, что я тебе скажу. Ты особенный. Иначе бы я с тобой не говорил. Но как у любого из нас, у тебя есть место для развития. Так что слушай внимательно. Не вздумай ничего записывать – об этом разговоре должны знать только мы с тобой. Ты уже в курсе, насколько непроста жизнь наемного убийцы. Чтобы стать настоящим профессионалом тебе придется потратить немало сил и времени. Мы же постараемся помочь тебе советом, чтобы там, на задании, ты смог выполнить просьбу клиента максимально тихо и четко. Слушай и запоминай.

МАСКИРОВКА



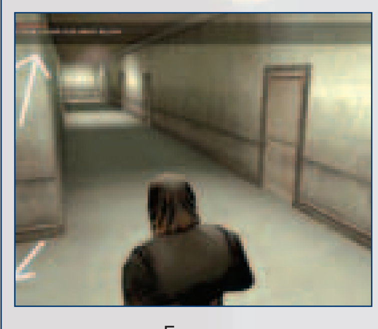
Первое, что ты просто обязан сделать в любой миссии – это найти себе подходящую одежду. Лучше всего для твоих целей подходит одежда охранников и других вооруженных людей. Разыщи одиноко стоящую жертву и тихо выведи ее из строя. Затем встань над ее бездыханным телом и в меню действий выбери пункт «Сменить одежду» (Change clothes). Обязательно помни два момента: носи в руках только то оружие, которое было у жертвы. Например, если все охранники ходят с автоматами, не размахивай перед ними снайперской витовкой или пистолетом с глушителем. И ни в коем случае не бегай прямо перед носом у охранников.

ПОДКРАДЫВАНИЕ

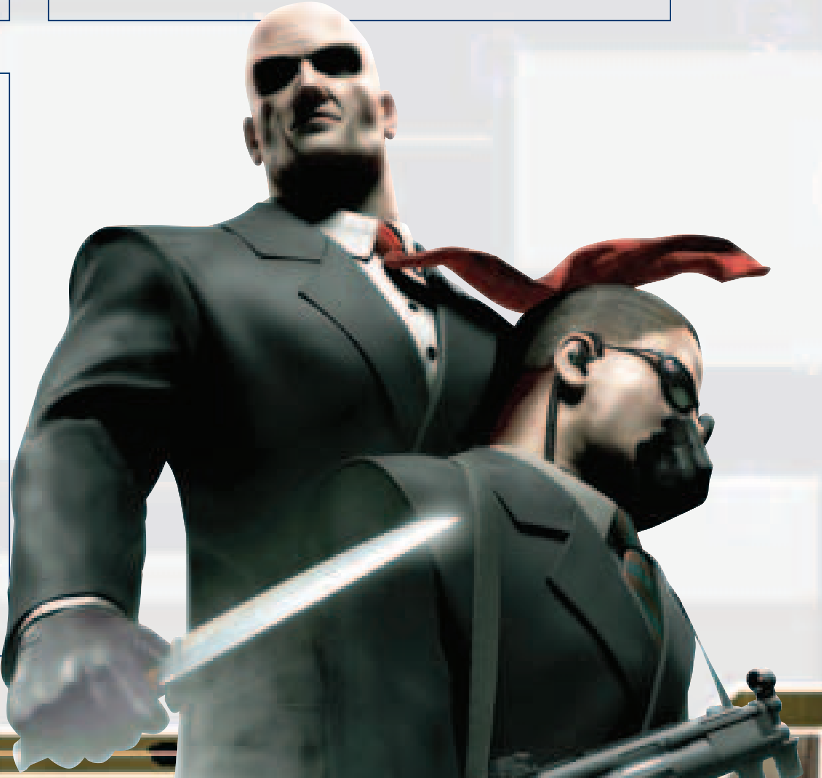


По сравнению с предыдущими частями, в ***Hitman: Contracts*** скорость передвижения крадучись значительно выросла, благодаря чему догнать спокойно идущего человека теперь не составляет особого труда. Даже не пытайся просто подойти к нему сзади – он обязательно обернется и, если увидит у тебя в руках, например, удавку, сразу же поднимет тревогу. Крадучись, только крадучись можно идти на сближение с врагом. И хорошенько изучай маршруты движения, чтобы знать, когда лучше всего сделать свое грязное дело. Кроме того, не рекомендуется красться на виду у противника – есть шанс вызвать лишние подозрения.

ПОДОЗРИТЕЛЬНОСТЬ

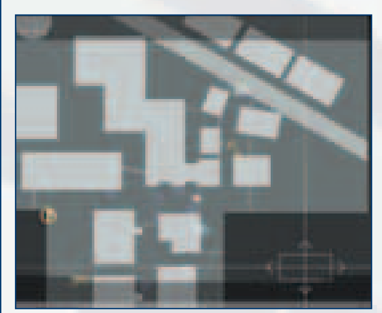


То, насколько подозрительно ты себя ведешь можно увидеть из специального сигнализатора справа от полоски жизни (слева-внизу экрана). Чем дальше вверх и вниз отклоняется вертикальная полоса, тем больше подозрений появляется у врагов. Если же она краснеет, то старайся поскорее убраться с их глаз или хотя бы отойти от них на расстояние. Бег рядом с охранником в 80% случаев приведет к потере маскировки. На некотором расстоянии от него шанс разоблачения гораздо ниже, так что передвигаться бегом по уровням нужно с оглядкой: если столкнешься нос к носу с противником, маскировка точно слетит.



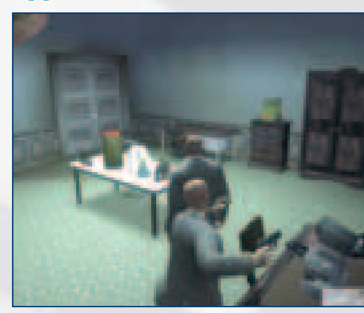
Текст: Иван Закалинский

РАБОТА С КАРТОЙ



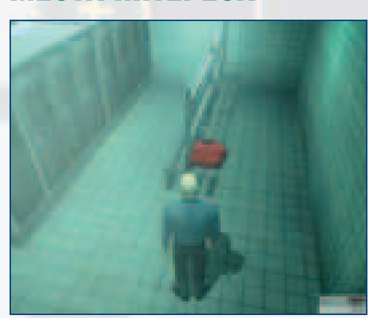
Наши лучшие умы долго работали над этим чудом электронной техники. Мы заплатили огромную взятку **NASA**, чтобы под видом метеорологического запустить на орбиту наш собственный спутник-шпион. Так что используй свою карту на полную. Разобраться, кто есть кто на ней, для тебя не будет сложно. А дальше – непочатый край возможностей: изучай маршруты движений врагов, не попадаясь им на глаза, тщательно планируй свой путь к цели и всегда будь в курсе того, что творится сверху, снизу и вообще со всех сторон. Учти, что на самом высоком уровне сложности на карте отображается только план местности и твоя цель.

УДАР ПО ЗАТЫЛКУ



Последний шприц с транквилизатором остался в шее так неудачно оказавшегося у тебя на пути врага? Хорошим успокоительным средством послужит старый добрый пистолет. Подкрадись со спины к ничего не подозревающей жертве и приложи ее несколько раз рукояткой по затылку. Немедленный эффект гарантирован. И, несмотря на то, что без сознания оглушенный проваляется примерно от 30 секунд до минуты, определенный выигрыш времени это тебе обеспечит. Кстати, способ действует в основном на мирных жителей (которые так часто суют свою любопытный нос куда не надо) – охранникам двух ударов по затылку не хватит.

МЕСТА ИНТЕРЕСА



Но самое удобное на твоей карте – это специально обозначенные места интереса (восклицательные знаки в желтом кружочке). В них ты можешь обнаружить как очень полезный для данной миссии вид оружия, так и потайной ход в самое сердце вражеских владений, или, например, оставленную кем-то одежду, так необходимую, чтобы пройти в охраняемую зону. Прямых ответов на задачу «как выполнить цель миссии» эти подсказки тебе не дадут, но жизнь смогут облегчить значительно. Если ни в одном из «мест интереса» ты не нашел подходящего для твоих целей предмета, не отчаивайся – порой они лежат вне зон особого внимания.

БУДЬ НАЖИВКОЙ



Трое врагов смотрят на дверь, которую тебе так надо вскрыть отмычкой? Отвлеки этих парней от заветной замочной скважины. Зайди к ним за спину и немножечко пробегись – услышав шум, они обязательно обернутся в твою сторону. После этого просто обойди их кругом (чтобы они не поворачивались вслед за тобой – перед маневром отбеги подальше или используй какое-нибудь укрытие) и вволю твори свои грязные делишки за их спинами. Некоторые враги в ответ на твой бег захотят подойти к тебе поближе – используя это, их можно выманить в потайной уголок уровня, в котором их бездыханное тело никто никогда не найдет.

ОДИН МАЛЕНЬКИЙ УКОЛЬЧИК



Мы приготовили для тебя полезный сюрприз: вместо баночки хлороформа, которой ты пользовался в предыдущей части, теперь для усмирения врагов можешь использовать шприц с успокоительным. Главное его достоинство – он не убивает врагов и действует максимально быстро. Однако учти, что через 5-7 минут реального времени кровь полностью очистится от транквилизатора, и жертва проснется. И даже если ты предусмотрительно запер ее в каком-нибудь глухом уголке уровня без доступа к другим охранникам, твоя маскировка все равно будет раскрыта, так что обзаведись новой одеждой до этого неприятного момента.

РАБОТА С ТЕЛОМ



Обязательно прячь тела мертвых или оглушенных врагов. Всегда есть комната, в которую никто не заходит – это будет прекрасное место для склада трупов. Если противник увидит тело поверженного врага, он обязательно подбежит к нему. И если рядом с трупом будешь стоять ты, пускай и переодетый, твоя маскировка будет разоблачена с 90-процентной вероятностью. Так что, совершив грязное дело, поспеши отойти в сторонку. Кроме того, если охранники найдут тело, с которого ты снял одежду, они начнут гораздо подозрительней относиться к тебе, пока ты не сменишь костюм на еще не «засвеченный». Не стоит этого допускать.

MANHUNT

ПОСОБИЕ ДЛЯ НАЧИНАЮЩЕГО МАНЬЯКА

На первый взгляд мрачный и кровавый мир *Manhunt* крайне недружелюбен по отношению к игроку: нас постоянно хотят убить, первые же попытки грамотно использовать тактическую смекалку пресекаются ударом топора, а разобраться, что есть что на темной карте и того сложнее. На самом деле, игровая механика совсем не сложна для освоения и, пройдя обучающую миссию, любой из нас сможет довольно комфортно играть дальше. Несмотря на это, пару нюансов стоит знать каждому – эти вещи приходят только с опытом, так что не будем заставлять тебя проводить часы за игрой, а расскажем основные тонкости прямо здесь и сейчас.

УБИЙСТВО ВРАГА



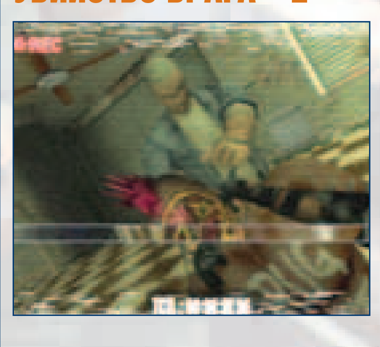
Здесь все просто – подкрадываемся к злобному врагу со спины, ждем, пока Кэш занесет над ним руку с оружием, зажимаем клавишу атаки и отпускаем, когда цветовой индикатор достигнет нужного нам уровня. Нюанс: к врагам не обязательно подкрадываться – обычный шаг главного героя достаточно тихий, чтобы не спугнуть очень пугливую жертву. Режим тихого передвижения (клавиша "Ctrl") нужен только в том случае, если ты идешь по гравию или другому материалу, издающему столь громкие звуки при ходьбе. Ну и не стоит подбегать к противнику – тебя моментально услышат.

РАБОТА С ТЕНЬЮ



Узнать о том, что ты надежно спрятался в спасительной тени можно по цветовому индикатору состояния героя справа внизу экрана. Когда он окрашивается из серого в синий, знай – враг тебя не заметит. Единственная возможность для него обнаружить игрока – столкнуться нос к носу (редкий случай, противник слишком редко заходит в тень, а зря) или услышать (не стоит производить громких звуков, когда рядом стоит охотник). Как только игрока заметили, его изображение рядом с радаром начинает мигать красным. Что в этом случае делать? Ну вообще, спасаться от злостной расправы над собой.

УБИЙСТВО ВРАГА – 2



Готовясь к очередной расправе над своей жертвой, помни, что хрипы, стоны и звуки терзаемой плоти могут услышать стоящие неподалеку противники – уровень шума при этом чуть меньше, чем при беге. Ни в коем случае не пытайся забить охотника обычным способом (лицом к лицу). Потратишь много жизненной энергии или вообще раньше времени отправишься к праотцам (что, собственно, довольно глупо). Всегда лучше убежать и спрятаться – враг сам подойдет к тому месту, где ты затаился. Ну а после этого остается только ждать нужного момента.

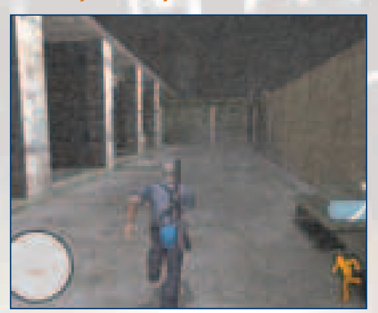
ЗАМЕТАЙ СЛЕДЫ



В большинстве случаев старайся убирать убитых врагов в тень – подходи к телам вплотную и нажимай «пробел». Кэш молодецки взвалит труп на плечо, ну а дальше дело за тобой: зайди в тень и тем же «пробелом» кидай тело на землю. Оставлять бездыханных врагов лежать просто так можно лишь, если ты точно уверен, что их никто не увидит, или для привлечения внимания других жертв. Однако учти, что вид мертвого товарища сразу заставляет суппостатов нервничать, что усложняет процесс прекращения их жизненного пути. Кроме того, принимай во внимание, что иногда при виде трупа противник может позвать подмогу.

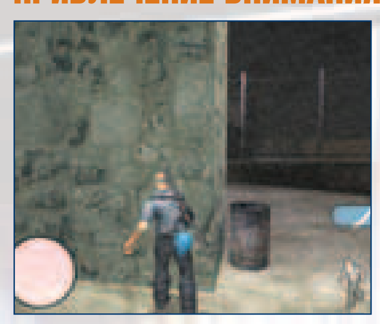
Текст: Иван Закалинский

БЕГИ, КЭШ, БЕГИ



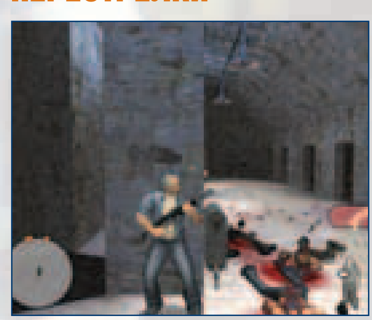
Как только тебя увидел и достаточно хорошо рассмотрел враг, изображающий его треугольник на радаре окрасится в красный цвет, окрестности огласит победный крик охотника, нашедшего жертву, а для тебя придет время делать ноги. Но пока не кончится желтая полоска в правой части экрана, ты сможешь обогнать любого противника. Однако постарайся найти спасительную тень до того, как это случится. Забегая в безопасный мрак, позаботься о том, чтобы это не увидел противник, иначе твоя нычка будет раскрыта. Ну а переждав нужное время, не забудь найти этого «глазастого» охотника и поговорить с ним.

ПРИВЛЕЧЕНИЕ ВНИМАНИЯ



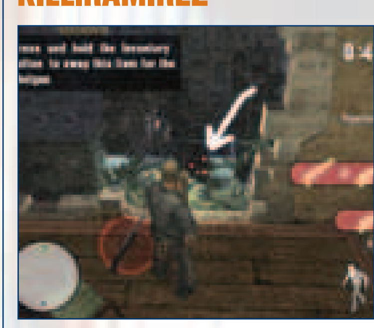
Самый безопасный способ привлечь внимание – ударить по стене кулаком или другим оружием ближнего боя. Просто подойди к ней вплотную и нажми кнопку атаки. Однако старайся выбрать место удара так, чтобы из группы врагов отделился только один – одновременно с двумя будет гораздо сложнее справиться (а порой и просто невозможно). Кроме того, создавать шум можно бегом, бросанием специально предназначенных для этого предметов (кирпичей и бутылок) и выстрелами (что хуже всего). Несмотря на это, самым эффективным все равно остаются удары по стенам.

ПЕРЕСТРЕЛКИ



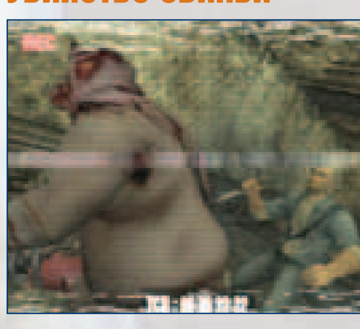
Если дело все-таки дошло до картечи, помни о возможностях Кэша: подойдя вплотную к стене/препятствию, нажми кнопку «пробел» – герой прижмется к нему спиной. Теперь, если слева/справа/сверху от него есть свободное пространство, жми и держи правую кнопку мыши – таким образом ты высунешься из-за стены, направив ствол оружия в сторону врага. Преимущество такого режима стрельбы заключается в возможности быстрого отхода на безопасную позицию для перезарядки или просто выжидания подходящего момента для выстрела. Очень удобно – выстрелил, спрятался, снова выстрелил.

KILL.RAMIREZ



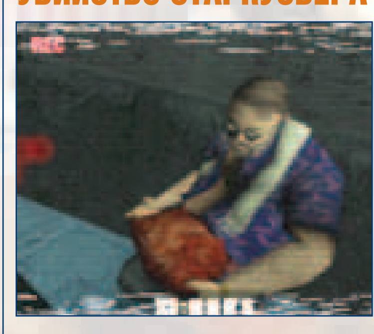
Поднявшись на верхний этаж дома и просмотрев ролик о том, как трусливо убегает Рамирез, начни преследование, убивая попадающихся на пути охотников. Однако не выбегай вслед за ним на улицу. Вместо этого опять поднимайся на самый верх, заходи в комнату, в которой он сидел, бери снайперку и выглядывай в окно. Эта тварь будет стоять так, что его практически не будет видно в тени, так что старайся ориентироваться на компас. Не отчаивайся в поиске и не выбрасывай клавиатуру – враг точно в районе досягаемости, более того, прямо напротив окна.

УБИЙСТВО СВИНЬИ



Здесь главное – самообладание и умение незаметно передвигаться от тени к тени. Избегай встреч с вооруженной бензопилой свиньей и ищи осколки стекла. После этого стучи по стене, привлекая ее внимание и, дождавшись, когда она повернется к тебе спиной, втыкай в нее оружие. Повтори несколько раз (а лучше много, много раз). После этого проходи в открывшуюся дверь, привлекай к себе внимание хряка и беги вниз в проход, который он охранял, затем по лестнице вверх. Верхний пролет украшен сеткой в полу – на нее надо дважды заманить свинку.

УБИЙСТВО СТАРКУЭВЕРА



Единственная сложность здесь – это разобраться с охранниками Главного Злодея. Используй проверенную тактику «разделяй и властвуй», привлекая врагов по одному в темные комнаты уровня и быстро убивая их бензопилой. После первого найденного штурмового ружья все должно пойти гораздо проще. С легкостью завалив всех спецназовцев, пропиливай себе дорогу через дверь в телестудию Старкуэвера. Схватка с боссом проблем вызвать не должна – просто подбеги к нему впритык и распили бензопилой. Чувствуешь сладость мести? Нет? Тогда распили еще и еще раз.

UEFA EURO 2004

КУДЕСНИК МЯЧА

Помнишь знаменитое изречение бразильской сборной времен Пеле (Pele)? «Вы нам забьете столько, сколько сможете, а мы вам – столько, сколько захотим». Ну так вот, чтобы забивать столько, сколько действительно хочется, придется провести за *UEFA Euro 2004* не один летний вечер. Если же ты хочешь научиться реализовывать моменты как можно быстрее – ознакомься с нижеприведенными советами. Конечно, мастером спорта по футболу ты от них не станешь, но некоторые ключевые моменты все же уяснишь. А вообще – почаще экспериментируй с разными тактиками и побольше играй в онлайне. Практика – она ведь дороже всего.

ШТРАФНОЙ



Если тебе выпала удачная возможность пробить штрафной удар с близкого расстояния, радуйся – у твоей команды появился реальный шанс в очередной раз огорчить тренера соперников. Итак, чтобы стандарт не был потрачен впустую, следуй описанному алгоритму. Указав прицелом место желаемого попадания мяча в ворота, зажми клавишу "Shift" и выбери степень закрутки мяча (если нужно, конечно). После этого нажми клавишу удара – ползунок в нижней части экрана поедет вправо (сила удара). Еще раз нажми соответствующую клавишу – и ползунок поедет обратно. Останавливай его в середине зеленой зоны (точность удара) и жди...

ОБОРОНЯЯСЬ



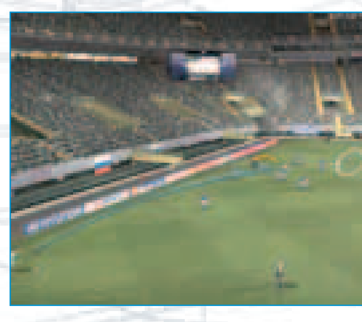
А знаешь ли ты, что в то время, как игроки противоположной команды владеют мячом, ты можешь, не прерывая матч, изменять стратегию игры собственной братии? Все, что для этого нужно сделать – это одновременно зажать клавиши "Z" и "C". При этом в правом или левом нижнем углу появится меню, навигация по которому осуществляется курсором (не отпуская "Z" и "C"). А вот основные обозначения этого меню: "A" – выбор модели поведения в атаке, "D" – определение защитных порядков, "F" – общий тип игры (атакующий, защитный, нейтральный). Стоит ли говорить, насколько полезно незаметно для противника изменить тактику.

СТРАТЕГ



Начинающие виртуальные футболисты зачастую пренебрегают использованием клавиши "Z" во время матча. А зря. Задействуй эту кнопку во время развития атаки. Обрати внимание, что над тремя игроками команды появятся цифры: 1, 2 и 3. Игрок, над которым мигает цифра – текущий адресат передачи. Для переключения между адресатами используй клавишу "Z". Если же ты хочешь, чтобы выбранный игрок совершил рывок, нажми "Shift". К примеру, пробегай по флангу, нажимай "Z", выбирай нужного игрока (того, что находится вблизи штрафной), дави на "Shift" и делай навес – атаки такого плана заканчивается опасным ударом.

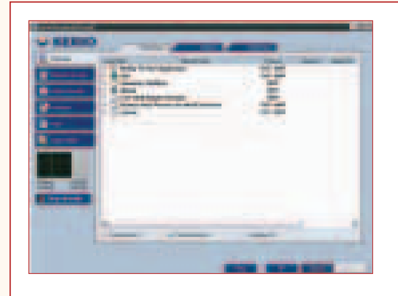
УГЛОВОЙ



Если ты еще не решил, как правильно осуществлять навес при выполнении углового удара, попробуй вот какую схему. Перед подачей выбери навес на дальнюю штангу – "In Swinging Far Post". Теперь нажимай "D" – подача пойдет на игрока под номером 1. За несколько секунд до навеса попытайся обежать защитника с внешней стороны. Таким образом, при удачном стечении обстоятельств, нападающий освободится от опеки защитника и сможет расстрелять головой практически пустые ворота. Не получилось с первого раза? Не переживай – при должной сноровке этот вариант розыгрыша углового может стать беспроигрышным.

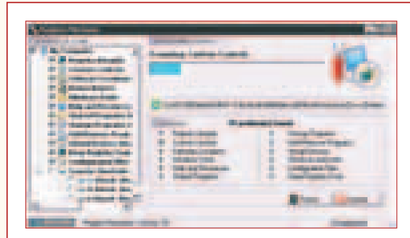
Текст: Даниил Леви


ALIEN BLAST
КОНФРОНТАЦИЯ
КТО СКАЗАЛ, ЧТО ОНИ ПРИШЛИ С МИРОМ?
GFi
© 2004 «STRATEGY FIRST INC.» ALL RIGHTS RESERVED. © 2004 «GAME FACTORY INTERTAINMENT LTD.» ALL RIGHTS RESERVED. ©2004 «РУССОБИТ-ПАБЛИШИНГ» ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ. WWW.RUSSOBIT-M.RU ОТДЕЛ ПРОДАЖ: OFFICE@RUSSOBIT-M.RU; (095) 211-10-11, 967-15-80. ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА: SUPPORT@RUSSOBIT-M.RU; (095) 979-55-59, А ТАКЖЕ НА ФОРУМЕ ПО АДРЕСУ: HTTP://WWW.RUSSOBIT-M.RU/FORUMS/
Руссобит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU



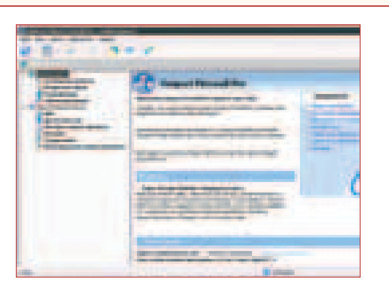
KERIO PERSONAL FIREWALL

Брандмауэр – программа для защиты компьютера от нападения через Интернет. Она необходима пользователям, имеющим широкополосный доступ в глобальную сеть. **Keiro** отслеживает активность запущенных программ, позволяя разрешить или запретить доступ тому или иному приложению, умеет выдавать сообщение о попытке входящего подключения к компьютеру пользователя или о сканировании его портов. Просто настраивается, имеет возможность установки в виде сервиса в системах, основанных на **Windows NT**. Демоверсия будет работать в полнофункциональном режиме 30 дней, после чего перейдет в бесплатный режим – с сокращенными функциями, но все еще с надежной защитой.



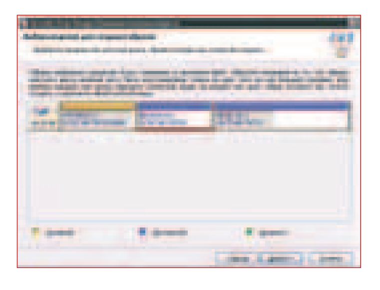
REGISTRY MECHANIC 3.0

Registry Mechanic – продвинутый уборщик системного реестра **Windows**. Программа позволяет безопасно произвести чистку и исправить ошибки в реестре (именно они зачастую становятся причиной загадочных сбоев в работе компьютера под управлением **Windows**). «Механик» обладает предельно простым и понятным интерфейсом и не требует тонкой настройки – для начала работы с ним нужно сделать всего пару кликов. Registry Mechanic позволяет исправить неправильные значения, ключи и разделы в реестре, чем повышает стабильность и быстродействие компьютера. Кроме того, программа сканирует жесткий диск на наличие «ведущих в пустоту» ярлыков и создает страховочную копию реестра.



OUTPOST FIREWALL

Еще одна программа этого класса – **Outpost Firewall**. Это один из самых функциональных брандмауэров: он использует последние достижения в области сетевой безопасности и обладает дружелюбным интерфейсом, гарантируя легкость и простоту использования. Outpost обеспечивает и поддерживает блокировку потенциально опасных почтовых вирусов и троянов, которые попадают на ваш компьютер через электронную почту, а также умеет функционировать в скрытом режиме (это делает компьютер «невидимым» для хакеров). Кроме того, в юрисдикции программы – предотвращение рассылки рекламным и шпионским сайтам данных об Интернет-активности пользователя компьютера, на котором она установлена.



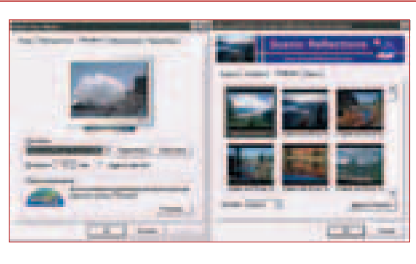
ACRONIS TRUE IMAGE

Acronis True Image – утилита, создающая точные образы жестких дисков и отдельных разделов, включая абсолютно все данные, приложения и операционные системы. Созданные образы в любой момент могут быть восстановлены на том же или на другом компьютере без перезагрузки Windows. Данная программа – неплохое средство для защиты данных от разного рода фатальных ошибок программного и аппаратного обеспечения, более надежное, чем обычные средства резервного копирования файлов. Основные возможности: быстрое создание точного образа диска для гарантии полной сохранности данных, восстановление жестких дисков или отдельных файлов и папок, клонирование жесткого диска на чистый винчестер.



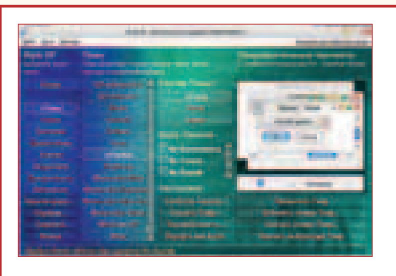
TROJAN REMOVER

Программа предназначена для удаления «троянских коней», даже неизвестных стандартным антивирусам. После установки она проверяет системные файлы, включая реестр **Windows**, и находит приложения, которые загружаются при запуске системы. Для каждой нераспознанной программы **Trojan Remover** выдает предупреждение, предлагая удалить ссылку на нее из системного реестра. В «убийцу троянов» встроена обширная база данных по вредоносным программам. Trojan Remover неплохо зарекомендовал себя. Программа является одним из самых популярных продуктов своего класса. Впрочем, это не означает, что он может заменить мощные антивирусные пакеты: Remover скорее надстройка, чем альтернатива антивирусному ПО.



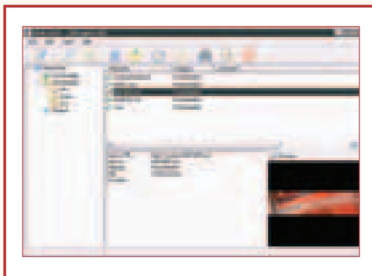
LAKES AND RIVERS SCREENSAVER

Lakes and Rivers Screensaver (в переводе название экранной заставки означает «реки и озера», но среди изображений, поставляемых вместе с программой, есть и гейзеры, и морские валы) – неплохое средство для того, чтобы расслабиться вместе с простаивающим компьютером и полюбоваться на замечательные ландшафты с обязательными водными аттракционами под успокаивающую музыку. Lakes and Rivers включает в себя 66 изображений самых красивых рек и озер, а также 51 эффект перехода между кадрами. Правда, назойливость программы может несколько утомить искушенного пользователя: запихивать в область уведомлений сразу два значка – перебор для скромной экранной заставки.



STYLE XP

Style XP – программа, позволяющая настраивать внешний вид (темы, стили, обои) **Windows XP** и **Windows 2003**. С ее помощью можно перекроить все параметры отображения **Windows** – начиная с цвета заливки активных элементов программ и заканчивая формой и расположением стандартных кнопок в заголовках окон. **Style XP** содержит собственный набор весьма и весьма оригинальных тем рабочего стола. Если верить заверениям разработчиков, в будущих версиях продукта ожидается появление поддержки изменения курсоров и скринсэйверов. Будьте осторожны: Style XP может «переодеть» вашу операционную систему до полной неузнаваемости. В программе имеется функция автоматического обновления и многоязычный интерфейс.



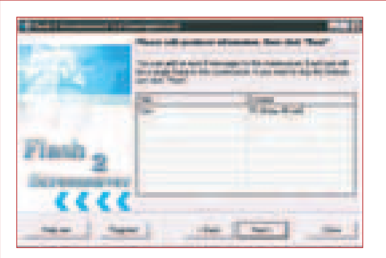
FLASH SAVER

Программа **Flash Saver** предназначена для скачивания из Интернета роликов в формате *Macromedia Flash*, даже если по задумке разработчиков они не должны быть оттуда скачаны. Как правило, программа довольно легко обходит разного рода защиту от копирования, хотя и справляется с ней не всегда. Она бывает очень удобна в качестве инструмента для анализа имеющихся на странице элементов flash. Кстати, Flash Saver находит не только те ролики, которые непосредственно прописаны в HTML-коде страницы, но и те, которые вызываются из самих роликов, поэтому «многоступенчатая» игрушка на флеше с его помощью тоже запросто может быть скачана целиком. Flash Saver – отличный инструмент для любого граббера.



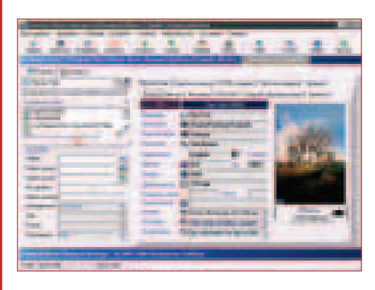
АУРА ЛЕСА

Еще одна программа для успокоения издерганных Quake'ом нервов носит название **«Аура Леса»**. Из этого становится понятно, что она принадлежит перу отечественного разработчика. «Аура Леса» помещает свой значок рядом с системными часами и довольно адекватно (на вкус городского жителя в пятом поколении) воспроизводит реальные звуки девственного леса – дневного или ночного. Чтобы выключить или включить воспроизведение, достаточно одного щелчка по значку в трее, а щелчком правой кнопки мыши вызывается пульт управления, откуда «Ауру Леса» можно оперативно переключать между «днем» и «ночью». Для симуляции трехмерного звука оборудование пользователя должно поддерживать режим 3D EAX.



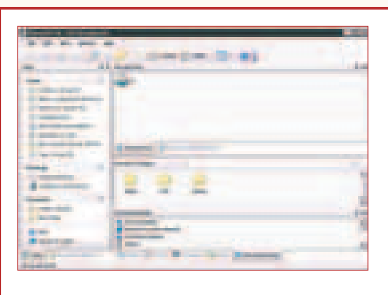
FLASH 2 SCREENSAVER

Программа **Flash 2 Screensaver** предназначена для создания экранных заставок из файлов, в которых сохраняются flash-ролики. Кроме обычной конвертации скачанных из Интернета флешек в исполняемые файлы, Flash 2 Screensaver умеет переделывать их и в экранные заставки для Windows. В получившуюся заставку можно даже добавить несколько собственных текстовых сообщений. Если установить соответствующий флажок в одном из последних экранов (программа выполнена в виде классического для Windows мастера), полученный в результате хранитель экрана будет сделан вашей активной экранной заставкой автоматически. Одна беда: незарегистрированная версия программы добавляет в скринсевер свою рекламу.



EXTREME MOVIE MANAGER

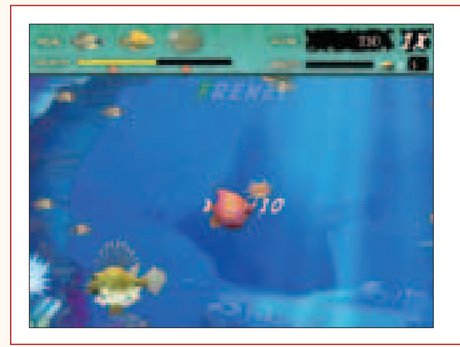
eXtreme Movie Manager – программа для ведения домашней фильмотеки. Под описание каждого фильма в ней отводится более 70 (что очень неплохо!) полей, разделенных по подгруппам. Предусмотрена программой и возможность импорта данных о фильмах со специализированных сайтов. При помощи eXtreme Movie Manager можно не только вести учет коллекции, но и воспроизводить видеофильмы – плеер поддерживает все существующие форматы файлов, от .avi и .mpg до RealMedia. А еще эта утилита умеет сканировать жесткий диск на наличие имеющихся на нем мультимедийных файлов (отбор можно вести по разрешению, которое вы укажете в настройках), и автоматически составлять из них свой каталог.



VIRTUAL CD

Virtual CD – это программа-эмулятор CD/DVD, незаменимый инструмент геймера. Программа копирует CD и DVD на жесткий диск, используя эффективные алгоритмы сжатия (в том числе и в стандарте MP3). Созданный с помощью Virtual CD, виртуальный компакт-диск прозрачно поддерживает форматы CD-ROM, DVD-ROM, DVD Video, Video CD, Photo CD, Extra CD, Mixed Mode CD, CDI, Audio CD и даже CD Text. Благодаря использованию нового метода считывания режима RAW программой поддерживаются практически любые защищенные компакт-диски. Редактор виртуальных компакт-дисков позволяет создавать индивидуальные образы CD, что бывает весьма полезно для проверки проекта компакт-диска перед записью его на болванку.

Кроме вышеперечисленных программ, на нашем диске ты найдешь множество других, не менее полезных и интересных софтин.



FEEDING FRENZY

Теория эволюции имени тов. Дарвина в действии: выживает сильнейший. А сильнейший, как ты смутно припоминаешь из маминых нравоучений над тарелкой с манной кашей, – это тот, кто больше всех кушает. **«Исступленное поедание»** – замечательная иллюстрация бесспорного постулата о том, что даже самая крошечная коралловая рыбка может стать китовой акулой, если будет правильно питаться и поддерживать себя в хорошей физической форме. Правила игры просты, как пищевые цепочки: поедай тех, кто меньше тебя; успевай уворачиваться от тех, кто больше; расти с каждым проглоченным противником. И остерегайся медуз, они непременно научат тебя плохому!



TRADEWINDS

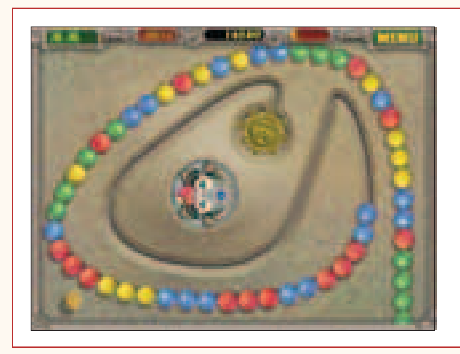
За ветер добычи, за ветер удачи, чтоб зажили мы веселей и богаче! Старинный пиратский тост применим к ***Tradewinds*** на все сто: экономическая стратегия, в которой ты торгуешь и становишься богаче час от часу, сочетается со славными морскими баталиями – куда уж веселей! Четыре забавных рисованных персонажа (в лучших политкорректных традициях: два мальчика, рыжий ирландец и толстячок-немец, и две девочки – мулатка и светленькая) пытаются заработать миллионы, перевозя различные товары от приморских деревушек до городов и гаваней и обратно. Получается это не так быстро. Хорошо хоть у поверженных в бою пиратов всегда есть, чем поживиться.



EMPEROR'S MAHJONG

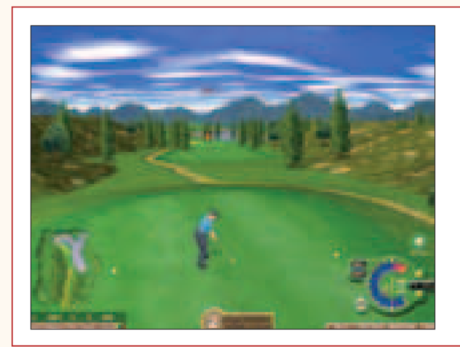
Смысл игры прост и очевиден, но настоящего ценителя неторопливых забав Поднебесной или Страны Восходящего Солнца (в Маджонг издревле играют и китайцы, и японцы, хотя придумали игру, несомненно, наши соседи по материку) процесс захватывает полностью и на несколько часов. В самом деле, нельзя же за пять минут насмотреться на то, как цветет сакура, ползет улитка по склону Фудзи или бамбуковый стебель прорастает сквозь тело поверженного врага? Вот и Императорский Маджонг – удовольствие для терпеливых.

Помимо неплохой фоновой музыки, выдержанной в дальневосточном стиле, достоинство игры – три уровня сложности и 72 расклада, сгруппированных по 6 темам.



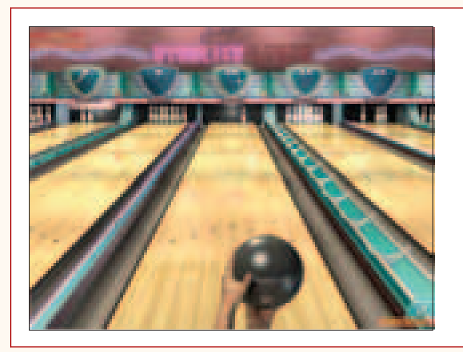
ZUMA

Если взять классическую игру с выбиванием одноцветных шариков – старики знают такую под именем ***Snood*** – и свернуть ее в спираль, получится ***Zuma***. Тебе предстоит играть за смешную каменную лягушку: сидя в центре спирали из приближающихся разноцветных шариков, она плюется в них чем ни попадя. Из некоторых шариков выпадают бонусы, добавляющие лягушке то лазерный прицел (ничего себе земноводное!), то мегапробивную способность. За границами спирали появляются монетки, в которые при некоторой сноровке можно попасть. Но самый шик – подгадать с плевком так, чтобы свернувшаяся спираль снова составила ряд и сократилась сама. Zuma выполнена в латиноамериканской стилистике.



PIN HIGH COUNTRY CLUB GOLF

Pin High Country Club Golf – это неплохой для своих скромных размеров симулятор известной спортивной игры. Правила игры в гольф пересказывать бессмысленно: тот, кто никогда не слышал о них, все равно не станет бродить по электронному полю в поисках электронной лунки для электронного же мячика под весьма реалистичный свист птичек и жужжание шмелей (не знаю, стоит ли добавлять, что все звуки – электронные). Гольф, пусть и компьютерный, – отличный способ провести день по-английски флегматично, без суеты. Только вот не нужно, промахнувшись, оглашать окрестности вполне русскими воплями разочарования: джентльмены так не выражаются.



10 PIN BOWLING

Боулинг – это вам не элитный гольф, боулинг – это массовое развлечение. Но если тебе жалко платить по пятьсот советских денег за час аренды дорожки в клубе, ты можешь удовлетворить свою страсть к активным играм в прокуренном помещении с помощью ***10 Pin Bowling***. Покупай ящик пива (газировки), устанавливай игрушку, выбирай противников... Понеслась! Управление – самое простое, не запутаешься: вправо-влево мышкой – выбираем линию броска, удерживаем кнопку – задаем силу удара. И никаких тебе крученых шаров! Несмотря на простоту, игра сделана весьма прилично. Никогда не видел таких реалистичных рук игрока. Как настоящие – так и ждешь, что потянутся к полотенцу.



JIGSAW: KINKADE

40 превосходных картин **Тома Кинкейда (Thomas Kinkade)** производители головоломки взяли и распилили фигурным лобзиком. Получилось то, что мы привыкли называть паззлом. Собирать паззл на экране надо при помощи мышки: левой кнопкой хватаешь и таскаешь кусочки головоломки, правой – размечаешь их, чтобы освободить себе место, наводишь мышку с нажатым шифтом – картинка приближается. Интересные фишки ***Jingsaw: Kinkade*** – возможность сохранять головоломку в полусобранном состоянии и режим Edges Only – в нем на экране остаются только крайние части картинки, что несколько упрощает процесс. Соберешь края – выключи режим и продолжай до полного триумфа.



CHARLIE'S ANGELS™: ANGEL X

Ты умна. Ты быстра. Ты сильна. Ты знаешь карате, айкидо, харакири и другие страшные слова. Ты – Angel X, новый сотрудник Детективного Агентства Танусенда. Твоя задача – боем или хитростью пробраться мимо армии бесшумных убийц Тонкого Человека и уничтожить его тайное логово. Но для начала тебе придется преследовать его по всем восьми насыщенным действием игровым уровням ***Charlie's Angels™: Angel X***! Игра создана по мотивам известного фильма, но сделана очень и очень просто. Фактически, все, что умеет героиня – размахивать руками (вполне традиционно) и ногами (создавая при этом красивые огненные спецэффекты). Пройти игру от начала до конца можно за один день.



SPACE WOMBAT

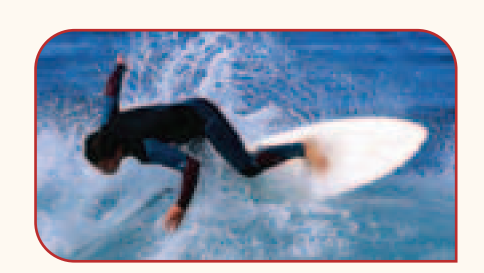
Космический Вомбат (на самом деле вомбат – австралийский грызун, но в игре зверек больше похож на мелкого-мелкого медведя) направлялся домой, на родную планету Уклиптус и вез с собой челночный груз из Жевательных Орехов Силы. В космосе он получил сигнал бедствия с одной из попутных планет. Вомбат, как настоящий герой, откликнулся на этот него и поспешил на помощь. Его корабль был сбит хитрыми обманщиками-Вомбатами, а груз рассыпался по всей планете. Цель игры – убежать с коварной планеты, собрав все украденные Орехи Силы и починив корабль. Игра наверняка понравится всем, кто любит забавных мелких зверьков. Управлять ею можно при помощи мышки, клавиатуры и даже джойстика.



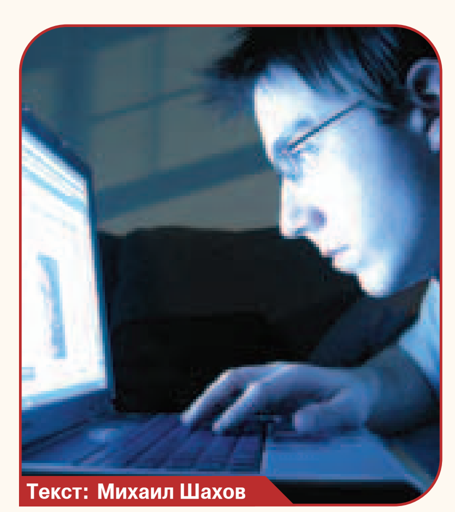
CHEBOMAN

CheboMan – самая что ни на есть классическая аркадная игра, отдаленно похожая сразу и на ***Super Mario***, всемирно известную игру для **Dandy**, и на вышедшую на популярной консоли **Sega** игрушку ***Sonic***. Отличия – в современной графике и новых игровых возможностях. Главный герой путешествует по разнообразным ландшафтам и пещерам в поисках своих пропавших друзей. Цель игры — спасти всех приятелей (каждый из них находится в конце одного из огромного числа уровней). Перейти на следующий уровень можно, лишь выручив своего друга, что не так-то легко: зловредные враги только и мечтают о том, чтобы помешать CheboMan'у в исполнении его миссии.

ГРАМОТНЫЙ СЕРФИНГ



Значительную часть времени, свободного от перестрелок в FPS и ломки головы в квестах, правильный геймер проводит в Интернете (остатки свободных минут посвящены общению с друзьями, а лучше – с подругой). Но чем правильный геймер, работник рейлгана и топора, серфит по Сети? Лица, помянувшие всуе Explorer, приравниваются к фрагам и поражаются в правах. Из Rocket Launcher'а.



Текст: Михаил Шахов

Почему? Потому что правильный геймер выбирает себе правильный браузер. Сейчас мы поможем тебе сделать выбор – или, как минимум, предложим кое-что, из чего можно выбирать.

Большинство пользователей для своей работы во Всемирной паутине использует исключительно ***Internet Explorer***, который **Microsoft** встраивает в свои операционные системы по умолчанию. Редмондский гигант в локализованных версиях своих операционных систем называет браузер «обозревателем Интернета», и в умах людей, не представляющих себе другого способа серфинга по сети, именно слово «Explorer» четко связано с понятием «программа для просмотра сайтов». Программы, которые мы сейчас окинем взглядом, являются основными альтернативами IE. Какая из них подойдет тебе – решай сам. Но совершенно ясно, что выбрать здесь есть из чего.

OPERA 7.5

ТИП ПРОГРАММЫ
интернет-браузер
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ
Opera Software
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Shareware, $39 или AdWare
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ
http://www.opera.com
ВОЗМОЖНОСТЬ РУСИФИКАЦИИ
предусмотрена разработчиком (LNG-файл)

Opera – браузер, являющийся главной альтернативой Explorer для тех, кто в серфинге ценит в первую очередь скорость. На соседней странице – основное окно программы, в котором хорошо просматриваются элементы интерфейса.

Преимущества данного браузера очевидны: Opera стоит недорого, а, начиная с пятой версии, и вовсе достается пользователю бесплатно на условиях *AdWare* (включенной рекламы). Программа отличается от монструозного брата Эксплорера Микрософтовича скромными размерами (инсталляционный файл занимает от 3,5 до 15 Mb в зависимости от наличия поддержки *Java*) – это позволяет при необходимости легко скачивать дистрибутив из Интернета.

При создании Opera использовались новейшие технологии программирования, так что работает программа очень быстро и стабильно. Важно, что в отличие от многих конкурирующих браузеров, рендеринг страниц в Opera строго соответствует стандартам *HTML*, установленным **World Wide Web Consortium**. Разработчики утверждают, что браузер написан с чистого листа на языке *C++*, благодаря чему программа оказалась очень неприхотливой: после установки в минимальной конфигурации она занимает на диске всего 1,9 Mb. И запускается она даже на старых ПК (например, 386-е компьютеры с памятью объемом 4 Mb), достигая при этом приличного быстродействия.

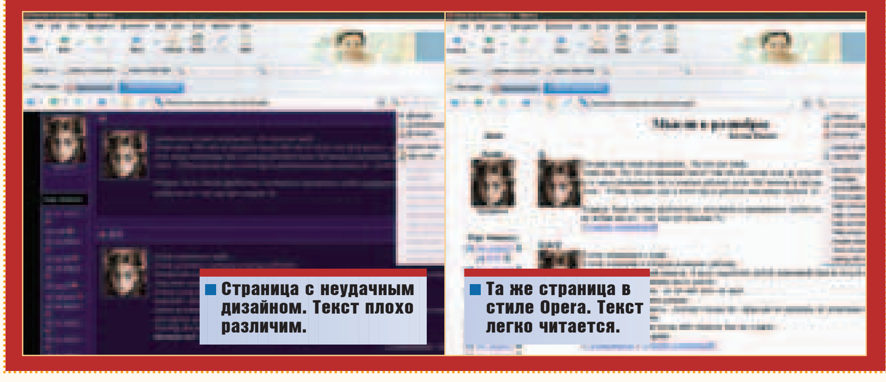
Вопросы экономии в Opera решены очень грамотно. Браузер настолько быстро работает и настолько грамотно организует кеширование на диск, что при его использовании начинает казаться, что скорость вашего соединения с Интернетом выросла раза в два. Благодаря быстрой работе программы с загрузкой документов, серфер может тратить меньше онлайнового времени на пустое ожидание, а это значит, что платить своему провайдеру придется меньше.

OPER'НОЕ ПЕНИЕ

Opera отличается скоростью загрузки HTML документов как из Интернета, так и с локального диска, универсальностью в загрузке и отображением веб-страниц, богатством настроек и многофункциональностью. Благодаря многообразию своих настроек, Opera помогает сберечь драгоценное онлайновое время.

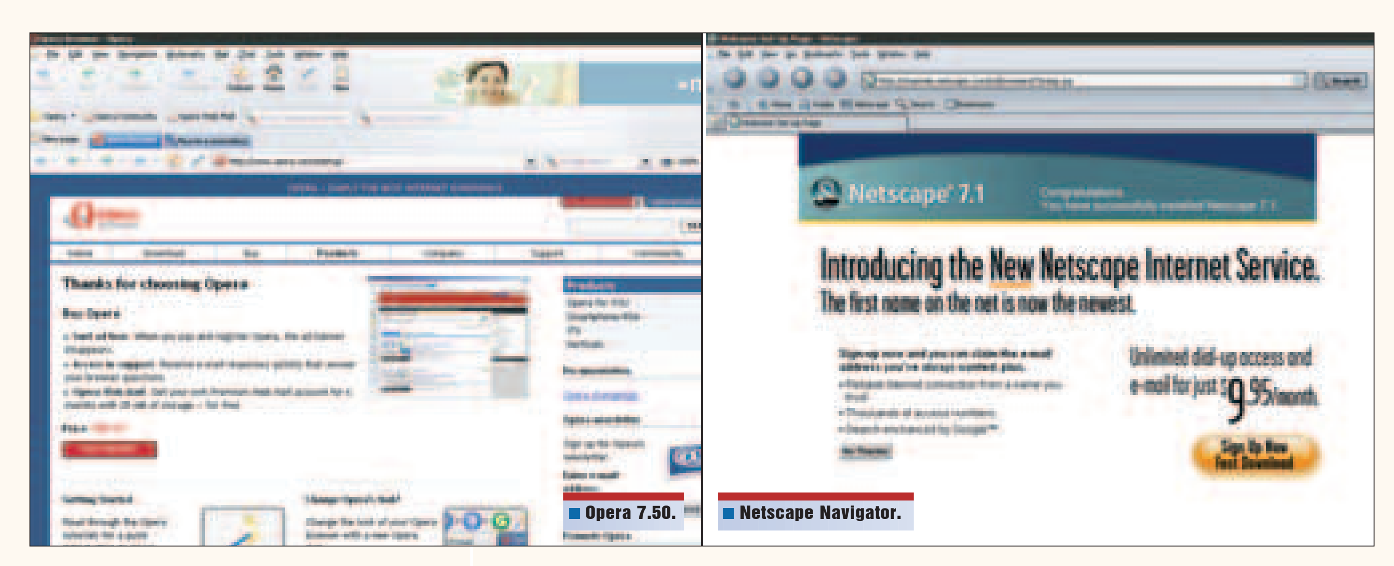
Например, в ней можно легко в реальном времени переключать режим отображения картинок, не касаясь основных настроек – если документ загружается медленно из-за слишком большого количества изображений, нажатием одной кнопки (клавиша "G" на клавиатуре или соответствующая кнопка на панели инструментов) можно отказаться от просмотра графики и значительно ускорить процесс.

Еще один пример. Многие HTML-документы плохо читаются из-за непрофессионализма создателей (например, если цвет фона и цвет текста сливаются). В Opera можно одним щелчком переключаться между настройками документа и своими собственными (CTRL-G). Сравните, как выглядит сайт горе-дизайнера до включения собственных настроек и после него.



Страница с неудачным дизайном. Текст плохо различим.

Та же страница в стиле Opera. Текст легко читается.



Opera 7.50.

Netscape Navigator.

NETSCAPE NAVIGATOR 7

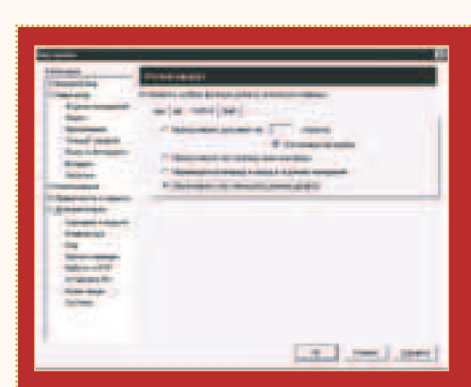
ТИП ПРОГРАММЫ	
интернет-браузер	
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ	
Netscape	
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ	
Freeware	
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ	
http://www.netscape.com	
ВОЗМОЖНОСТЬ РУСИФИКАЦИИ	
не русифицирован	

Netscape Navigator – это браузер. Это самый старый браузер из тех, что были написаны на заре *WWW* и живы по сей день. Уже за это его стоит ценить!
С другой стороны, почетные седины – единственное, за что сегодня стоит ценить Netscape. Гигантский (30 Mb в полном инсталляционном пакете!), вялый и обрюзгший, отяжелевший в борьбе с вечным противником Internet Explorer и проигравший в ней, NN сегодня представляет интерес только как ветеран браузерных войн. Все, что в нем было хорошего, ушло в историю. Сейчас права на программу принадлежат крупнейшему американскому провайдеру **America Online**, а право называться наследником идей Netscape – браузеру Mozilla. Именного рассмотрением последнего мы и займемся, оставив старичка NN мирно догнивать на лаврах, заработанных в буйной молодости.

MOZILLA

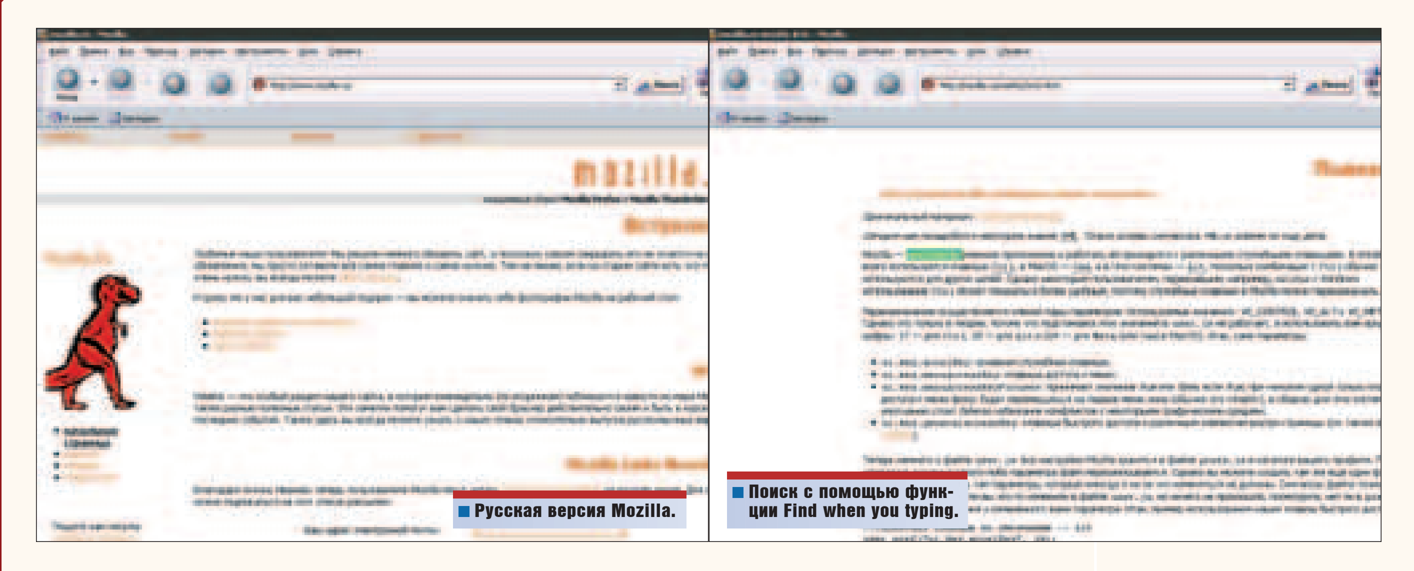
ТИП ПРОГРАММЫ	
интернет-браузер	
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ	
Mozilla	
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ	
GPL	
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ	
http://mozilla.ru	
ВОЗМОЖНОСТЬ РУСИФИКАЦИИ	
предусмотрена; XPI-файл	

Браузер Mozilla – прямой потомок Netscape Navigator, он основан именно на его програмном коде. Однако лицензия *GPL* (*General Public License*), на условиях которой распространяется браузер, позволила разработчикам при участии добровольцев из числа пользователей настолько «вылизать» код, что стабильность приложения выросла в разы. Благодаря открытости своего кода программа лучше поддерживается: и ошибки исправляются быстрее, и новые версии появляются чаще, и переводы на национальные языки выходят исправно. На сайте **http://www.mozilla.ru** можно найти версию, отлично переведенную на русский.
Встроенный в Netscape мессенджер (программа моментального обмена сообщениями) заменен в Mozilla IRC-клиентом. Сейчас ***IRC*** (***Internet Relay Chat***, некогда популярная среда общения в Интернете) лишен своей былой славы. Вполне вероятно, что с распространением Mozilla (оно неминуемо в странах, где начинают уважать авторские права и любить бесплатное ПО) на каналах чатов IRC станет больше людей.
Mozilla – стабильное и бесплатное ПО. Многие не слишком крупные и относительно экономные фирмы из числа тех, которые не хотят покупать платные браузеры своим сотрудникам, используют Mozilla в качестве корпоративного стандарта браузера. Стоит отметить, что богатые возможности настройки, хорошие «тактико-технические данные» программы и довольно приятный интерфейс позволяют Mozilla легко справляться с поставленными перед ним задачами.
Желая угодить пользователю, Mozilla встраивает в свой браузер интересные функции. Одна из них называется *Find As You Type*. Включив в меню настройки флажок *Find automatically* when you typing within a web page и установив переключатель в положение *Any text in the page*, вы сможете легко находить на открытой в браузере странице текст, просто печатая его на клавиатуре. Без вызова каких-либо диалогов поиска. На рисунке виден результат поиска таким способом слова «кроссплатформенное» в большой статье о Mozilla на его русском сайте. Найденный подходящий набор знаков выделяется ярким зеленым цветом.
С помощью этой фишки искать что-нибудь в процессе «быстрого серфинга» – одно удовольствие. Жаль, что эта функция не имеет аналогов. Например, в программе



MOZILLA: КРУЧУ, ВЕРЧУ

Полностью настроить браузер, обладающий возможностями Mozilla, – задача нетривиальная. У программы много настроек, и определить, нужно ли изменять ту или иную, можно только на практике. Некоторые интересные возможности будут описаны прямо сейчас. А вообще экспериментируй, и результат почти наверняка тебя порадует.
Диалог настройки вызывается пунктом **Preferences** меню **Edit**. Большая часть настроек очевидна. Так, **Appearance > Themes** содержит страницу, на которой можно выбрать скин программы; **Navigator > Tabbed browsing** позволяет настроить отображение нескольких страниц внутри одного окна (как в Opera); **Privacy&Security > Passwords** вызывает мастер управления паролями и т. д.
Куча интересных настроек кроется в разделе **Advanced** диалога настройки. В пункте **Mouse Wheel** этого раздела можно настроить работу браузера с колесиком мышки. Mozilla, в зависимости от клавиши, совместно с нажатием которой вращается скроллер, может перемещаться назад/вперед по истории страниц или увеличивать/уменьшать размер шрифта.

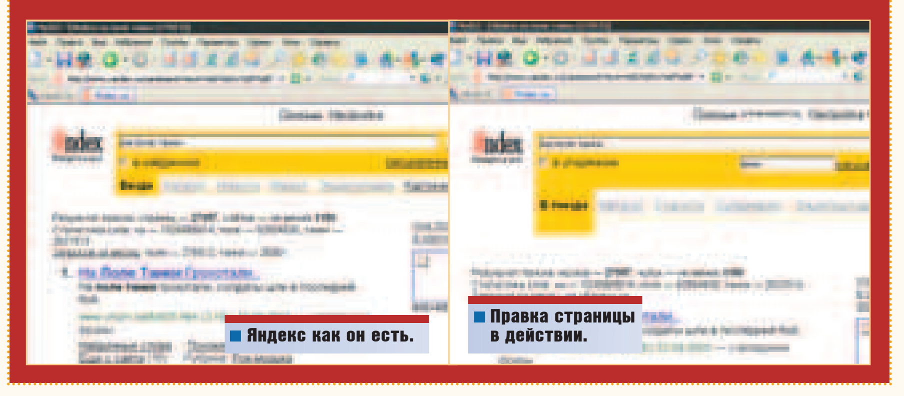


Русская версия Mozilla.

Поиск с помощью функции Find when you typing.

ТОВАРИЩ MY IE ПОПРАВИТ КАЖДГО

Стоит взглянуть на мелкие кнопочки, размещенные справа от поля адресной строки и поля для поиска. С их помощью можно делать интересные вещи. Скажем, кнопка Правка страницы позволяет изменить текст страницы прямо в ее дизайне. Практической ценности это, не несет, зато как можно повеселиться над каким-нибудь знакомым сайтом! Сравните, например, «двуличный Яндекс» на ближайших рисунках. Есть в MyIE2 и другие интересные кнопочки. Так, Сохранение Flash позволяет сохранить понравившиеся ролики из числа открытых на странице, даже если такая возможность не предусмотрена ее разработчиками, а Автосохранение страницы сохраняет загруженные страницы (по выбору: текущую, все открытые и так далее) в заданный каталог без вывода диалога сохранения. Эта функция облегчает жизнь тем, кто подключается к Сети по модему и хочет сэкономить время – скачать все нужные страницы и почитать их после отключения.



Яндекс как он есть.

Правка страницы в действии.

Opera, которую использует в качестве основного браузера подавляющее большинство продвинутых серферов, ее пока нет. Впрочем, будем надеяться, что она появится в одной из следующих версий.

MYIE 2 RU

Как Mozilla является продолжателем дела Netscape Communicator и основан на его коде, так и **MyIE 2** в какой-то мере продолжает дело Microsoft Internet Explorer. Собственно, все началось когда-то с того, что китайский программист **Чанг-Ю**, желая улучшить работу браузера от Microsoft, повысить его функциональность и придать падучему приложению стабильность, разработал надстройку для IE и назвал ее MyIE. Код программы Чанг-Ю, приверженец благородных принципов вольного программирования, сделал открытым и опубликовал в Интернете.

На основе этого кода командой разработчиков из Сингапура (какая экзотика, неправда ли?) и был создан MyIE 2: браузер, позволяющий с комфортом использовать все преимущества Internet Explorer, включая его ошеломляющую всеядность в отношении форматов встроенного в сайты мультимедиа и терпимость к написанному абсолютно неграмотными любителями ***FrontPage*** коду страниц HTML.

Как и Explorer, MyIE 2 работает всегда, везде, со всеми страницами, с какими только можно. Но, в отличие от своего прародителя, MyIE довольно редко зави-

ТИП ПРОГРАММЫ	
интернет-браузер	
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ	
MySoft	
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ	
Donate (Freeware)	
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ	
http://www.MyIE 2.ru	
ВОЗМОЖНОСТЬ РУСИФИКАЦИИ	
полностью русифицирован	



My IE 2 RU

сает по совершенно загадочным причинам, предоставляет продвинутому пользователю огромное число функций и настроек и отлично управляется с их исполнением. Появившись сравнительно недавно, он вобрал в себя все новейшие достижения: от жестов мышью, как в Opera, до встроенного фильтра рекламы (эту идею не слишком удачно пытались реализовать в Netscape 6).

Все основные функции доступны едва ли ни одним щелчком мыши. Например, включить или выключить скачивание элементов интерфейса сайтов, выполненных в виде вставок *Flash* или картинок, можно при помощи кнопки **Мультимедиа**. На ней изображена Земля и нота – судя по «хвостику», длительностью в четверть. Не слишком очевидное обозначение мультимедиа для европейцев, но дизайнерам из Сингапура оно показалось подходящим. Если раскрыть выпадающий список этой кнопки, можно отключить загрузку лишь некоторых элементов страниц – например, только *ActiveX* или только Flash.

Все настройки MyIE 2 доступны из меню **Параметры**. Настроек здесь великое множество, только диалогов для их изменения – три. К самым интересным относятся, пожалуй, блокирование рекламы (это ускоряет загрузку страниц на диалапе и уменьшает трафик при соединении по выделенной линии). В первую очередь стоит включить фильтрацию баннерной рекламы (**Параметры > Фильтрация > Фильтрация баннеров**, или просто Alt+C).

Адреса, картинки с которых имеет смысл запретить для скачивания (как правило, это адреса сайтов баннерообменных сетей), можно настроить в многостраничном диалоге **Центр управления** (**Параметры > Центр управления**), на странице **Баннеры**. Добавлять адреса в этот список нужно с умом: если ввести адрес баннера полностью, вместе с цифрами его внутреннего идентификатора, то блокироваться будет только один, конкретный баннер. Поэтому есть смысл пользоваться шаблонами: вместо, скажем, **http://kmindex.ru/p/?id=7781812** вводить строку **http://kmindex.ru/p/?id=***.

ИТОГО

Объективно лучшей из рассмотренных программ можно считать MyIE 2 – она предоставляет больше всего возможностей без потери терпимости к коду, присущей IE. Любители быстрого серфинга, профессионалы работы в Интернете, превыше всего ценящие не навороты, а скорость и лаконичность интерфейса, отдадут свое предпочтение браузеру Opera. Выбор кристально честного пользователя – стабильный и бесплатный браузер Mozilla, ну, а ностальгирующие по давно минувшим временам программисты да ценители оригинальных интерфейсов установят на свой компьютер Netscape Communicator.



PC ИГРЫ № 7 ● ИЮЛЬ ● 2004

ДЕМОВЕРСИИ
- ○ Thief: Deadly Shadows
- ● Spider-Man 2
- ● Singles
- ○ XpandRally
- ○ В тылу врага
- ● Chaos League
- ○ Ground Control 2: Operation Exodus
- ○ Prince of Persia 2
- ○ Rome Total War
- ○ The Sims 2
- ○ Tom Clancy's Splinter Cell 3
- ○ S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
- ○ Star Wars: Battlefront
- ○ Star Wars: Republic Commando
- ● Tabula Rasa
- ● Warhammer 40K

ПАТЧИ
- ○ Власть закона
- ○ Князь тьмы
- ○ Противостояние: Война в Заливе
- ● Battlefield Vietnam
- ○ Beyond Divinity
- ○ Kill.switch
- ● Korea: Forgotten Conflict
- ● Painkiller
- ● ToCA Race Driver 2
- ● XIII

ВИДЕО
- ○ BloodRayne 2
- ○ Counter-Strike Source
- ● Doom 3
- ● Ground Control 2
- ● Kohan II
- ● Sid Meier's Pirates
- ● Playboy: The Mansion

ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ:
- ○ Far Cry
- ● Half-Life
- ○ Ил-2 Штурмовик
- ○ Max Payne 2
- ○ Morrowind
- ○ NHL 2004
- ○ Neverwinter Nights
- ○ Operation Flashpoint
- ○ Trackmania
- ● Unreal Tournament 2004
- ○ Warcraft 3

СОФТ
- ○ Постоянный набор, плюс...
- ● PCMark04
- ○ Windows Application Compability Tool
- ○ Аура Леса
- ● Automize
- ○ CD Burner XP
- ○ All-In-One Codec Pack
- ○ C-Organizer
- ○ eXtreme Movie Manager
- ○ Flash-2-Screensaver
- ○ Flash Saver
- ● Foto Album
- ○ Keiro Personal Firewall
- ○ Lakes&Rivers Screensaver
- ● Outpost Firewall
- ○ Registry Mechanics
- ○ Style XP
- ○ Trojan Remover
- ○ Acronis True Image
- ○ Virtual CD 6
- ● Xara WebStyle
- ○ Opera
- ○ Netscape
- ○ Mozilla
- ○ MyIE2

SHAREWARE
- ○ Alien Shooter
- ○ Charlie's Angels™
- ○ CheboMan
- ○ Emperors MahJong
- ○ Feeding Frenzy
- ○ Hellhog XP
- ○ Infect
- ○ JIGSAW: KINKADE
- ○ Marble Blast Gold
- ○ 10 PIN BOWLING
- ○ Pin High Country Club Golf
- ○ Space Wombat
- ○ TradeWind
- ○ Zuma

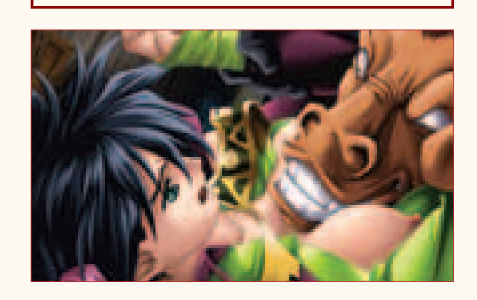
CREATIVE
- ● Impersonator Pack

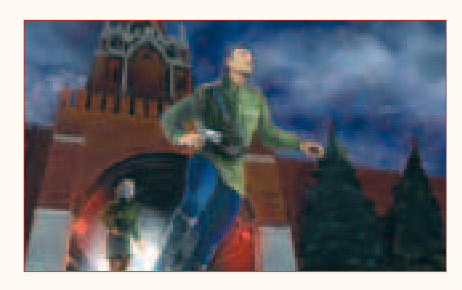
ЭКСКЛЮЗИВ:
- ○ Электронная версия «PC ИГР №03»
- ● Видеоинтервью с Fatal1ty
- ● Видеоинтервью с G5 Software
- ○ Иллюстрации к статье о хентае

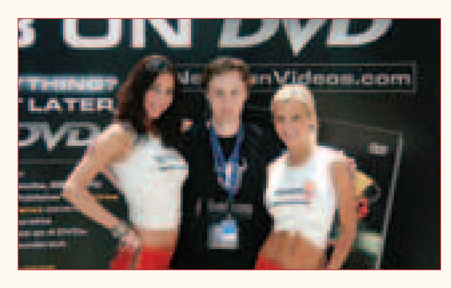
А ТАК ЖЕ:
Бонусы, драйвера, обои, конкурсные работы редакторы, музыка.

○ *на CD и DVD*
● *только на DVD*

ЭКСКЛЮЗИВ







- ○ Электронная версия «PC ИГР №03»
- ● Видеоинтервью с Fatal1ty
- ● Видеоинтервью с G5 Software
- ○ Иллюстрации к статье о хентае

ДЕМОВЕРСИИ



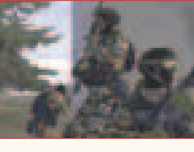
- ○ Ground Control 2: Operation Exodus
- ○ Thief: Deadly Shadows
- ● Spider-Man 2
- ● Singles
- ○ XpandRally
- ○ В тылу врага
- ● Chaos League



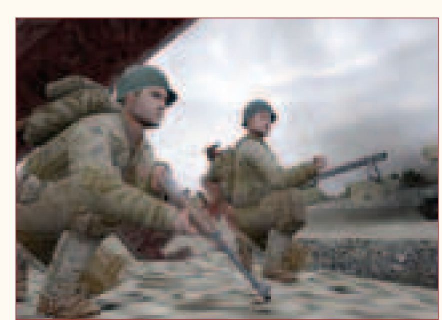


ДОПОЛНЕНИЯ

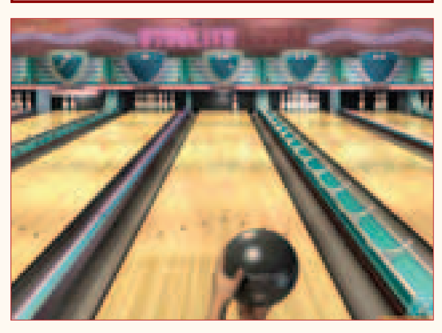
- ● Unreal Tournament 2004
- ○ Operation Flashpoint
- ○ Neverwinter Nights
- ○ Ил-2 Штурмовик
- ○ Far Cry
- ● Half-Life
- ○ Max Payne 2
- ○ Morrowind
- ○ NHL 2004
- ○ Trackmania
- ○ Warcraft 3







SHAREWARE

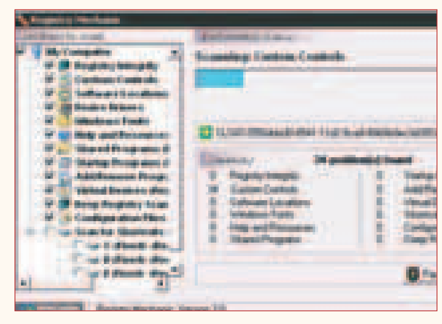


- ○ Pin High Country Club Golf
- ○ Alien Shooter
- ○ Charlie's Angels™
- ○ CheboMan
- ○ Emperors MahJong
- ○ Feeding Frenzy
- ○ Hellhog XP
- ○ Infect
- ○ JIGSAW: KINKADE
- ○ Marble Blast Gold
- ○ 10 PIN BOWLING
- ○ Space Wombat
- ○ TradeWind
- ○ Zuma

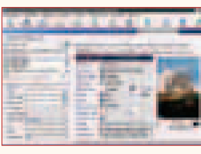


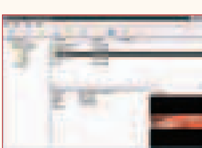


SOFTБЛОК



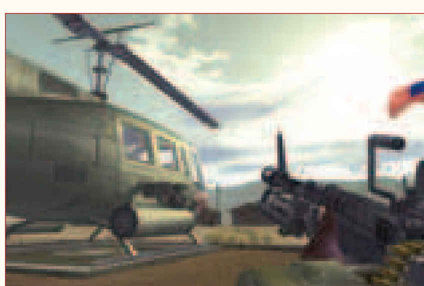
- ○ Постоянный набор, плюс
- ○ Windows Application Compatibility Tool
- ○ Keiro Personal Firewall
- ○ eXtreme Movie Manager
- ○ Lakes&Rivers Screensaver
- ○ All-In-One Codec Pack
- ○ Acronis True Image
- ○ Flash-2-Screensaver
- ○ Registry Mechanics
- ● Outpost Firewall
- ● PCMark04
- ○ Аура Леса
- ● Automize
- ○ CD Burner XP
- ○ C-Organizer
- ○ Flash Saver
- ● Foto Album
- ○ Style XP
- ○ Trojan Remover
- ○ Virtual CD 6
- ● Xara WebStyle
- ○ Opera
- ○ Netscape
- ○ Mozilla
- ○ MyIE2





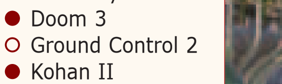
ПАТЧИ

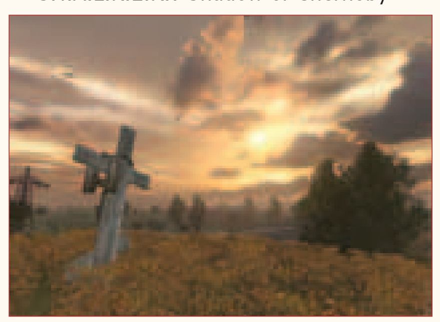
- ○ Противостояние: Война в Заливе
- ○ Власть закона
- ○ Князь тьмы
- ○ Beyond Divinity
- ○ Kill.switch
- ● Painkiller
- ● ToCA Race Driver 2
- ● XIII
- ● Korea: Forgotten Conflict
- ● Battlefield Vietnam



ВИДЕО

- ○ BloodRayne 2
- ● Doom 3
- ○ Ground Control 2
- ● Kohan II
- ● Sid Meier's Pirates
- ● Playboy: The Mansion
- ○ Prince of Persia 2
- ○ Rome Total War
- ○ The Sims 2
- ○ Tom Clancy's Splinter Cell 3
- ● Tabula Rasa
- ● Warhammer 40K
- ○ Star Wars: Republic Commando
- ○ Star Wars: Battlefront
- ○ Counter-Strike Source
- ○ S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernoby





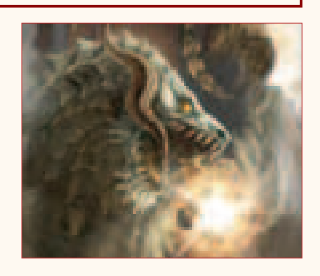
КРЕАТИВ



- ● Impersonator Pack

А ТАКЖЕ

Бонусы, драйвера, обои, конкурсные работы и многое другое



КОНВЕРТЫ ОТ ПИСЕМ ВСКРЫВАЮТСЯ, ПОЭТОМУ ТОЖЕ НЕ ВОЗВРАЩАЮТСЯ

На письма отвечал Святослав Торик

Чем мне нравятся ваши письма, граждане читатели, так это их влиянием. Любое, даже самое неадекватное или негативное письмо вызывает у меня такое умиление, такую гордость за то, что мы все тут делаем, что мне хочется подпрыгивать и повизгивать от умиления. Спасибо за ваши послания!

ПИСЬМО НОМЕРА

Здравствуй, дорогая редакция и лично Святослав Торик. Скажите, пожалуйста, у вас никогда не возникало желания употребить письма читателей по нестандартному назначению?

Евгений Давыдов

Привет, Евгений. Я так понимаю, это вопрос с подколом, да? Ха-ха, прикольно, чувак! Я тебе отвечу честно и откровенно. Да, я использую письма в самых различных ситуациях и позах. Режу на них селедку к пиву, ставлю на марки чашку с горячим кофе, чтобы они отклеились, подкладываю толстые конверты под ножки качающегося стола. Когда меня охватывает чувство всемирного братства и взаимоуважения, я засыпаю ванну письмами и купаюсь в них, чувствуя себя как минимум г-ном Печкиным и м-ром Скруджем одновременно. Грустными осенними вечерами, когда в доме остается только пара единиц выписываемой прессы и мешки писем, я растапливаю ими камин, чтобы погреться и сварить крепкий глинтвейн. Зимой я обклеиваю вашими письмами окна, чтобы не слишком сильно продувало. Весной особо красивые конверты дарю проходящим по улице девушкам. Летом обмахиваюсь ими, спасаясь от жары.

Так что, как видишь, письма – весьма многофункциональная единица существования. А чтобы ты четко определил, что можно использовать по назначению, а что нельзя, мы дарим тебе **десять рулонов туалетной бумаги**. Не думаю, что можно использовать этот ценный продукт более одного раза по одному весьма определенному назначению.

P.S. Для особо серьезных граждан, озабоченных судьбой своего письма – приглашаем в редакцию забрать свое послание. С одним условием: в мешках копаться будете сами.

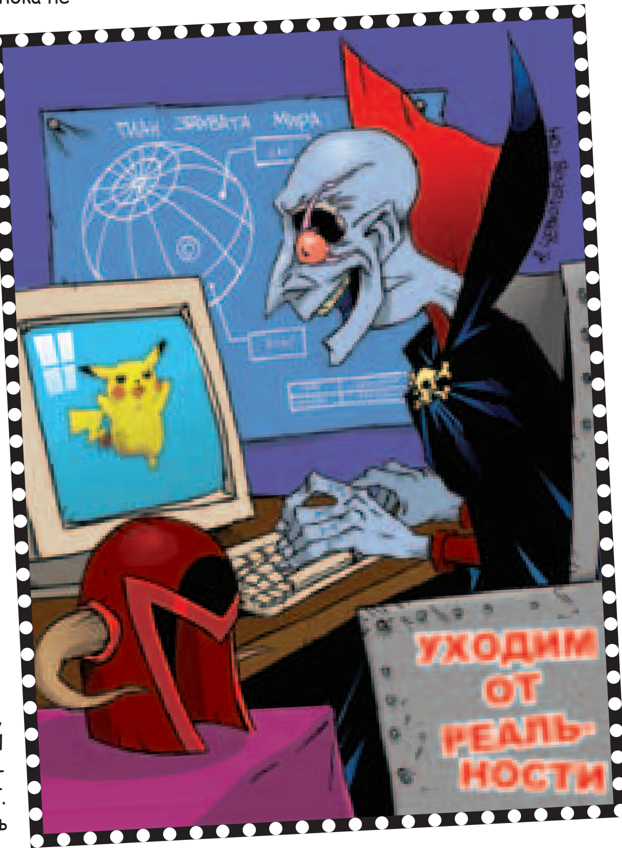
Шемхамфораш, уважаемая редакция.

Несколько слов о журнале:

1. Спасибо за мягкую ценовую политику.
2. Думаю, лучше будет внести в журнал новую рубрику, рассказывающую о последних изменениях со всеми ожидаемыми проектами, каковая есть в «Игромании».
3. Побольше вкусностей на DVD. Считаю, что одного человека для диска недостаточно.

Так вот, собственно сабжект сего письма: «Силы зла в играх». Лично мне больше нравится дарк сайд, нежели лайт. С чего разработчики взяли, что людям нравится творить добро? «Хорошими делами прославиться нельзя». Может быть, мне больше нравится уничтожить к чертовой бабушке эту планету в Half-Life? Может, я хочу удавить Ганса в Syberia? Девелоперы должны предоставлять МНЕ (Властелину Мира, если кто забыл) свободу выбора. Идеальная игра (в моем понимании) выглядит так: Жил был человек. Жил-жил, пока не помер. Очутился в аду за свои деяния (привычки там нехорошие, гнев свой). Но Люциферу понравилось его поведение – а то, Дюк встречает Почтового чувака. Ну выслали его обратно на Землю – типа новое риалити-шоу для небес. Дизайн человека несколько изменился: выросли крылья, кожа стала серой, и прочие атрибуты. Ладно, закончу переплетениями сюжета :) и начну описание собственно геймплея. Перед тобой город, лучше страна, лучше планета. Допустим, ты в городе, суматоха, спешка, автомобили. Ты паришь на высоте 300 метров. Под ногами толпа смертных. Что ты сделаешь? Правильно! Помочишься на них. Напалмом. Что можно сделать еще? Можно устроить землетрясение, можно облить цементом. И так далее. Еще мастдаев можно казнить. Как в MANHUNT. Допустим, можно забить огромным молотком в асфальт, можно зарезать чайной ложкой. Ладно, казни – не главное. Главное – это возможность вселяться в других. Допустим, вселился я в Президента. Знаете, что у меня лежит в спальне? Ядерный чемоданчик. Портативный конец света. И здесь велик простор. Еще одна славная возможность: вызывать мертвых из-под земли. Скелеты против армии. Маркс против Энгельса. Ну и т.д. А еще там можно было бы хлопать теток. По попке. А еще отличная игра – симулятор Павлика Морозова.

cyberwizard *@tushino.com**



Абырвалг и тебе, Киберколдун! Лично я – строго за. Спасать мир, принцесс и украденные бананы, честное слово, надоедает. В принципе, игр для будущих Дарт Вейдеров уже предостаточно – тот же Black & White, Carmageddon, Dungeon Keeper, Manhunt, Hitman. Недавно анонсировали просто убойный экшен

Вот, п... ...ш третий номер журнала, ре... написать и дать свою критику журналу

Possession – в нем можно играть за ходячего мертвеца, то бишь, зомби. Отомсти за всех собратьев из Resident Evil, House of the Dead и еще сотни игрушек, где бедные умертвия служат мясом, экспой и предметом насмешек этих жалких геймеров! Впрочем, зомби – это только начало. Даешь полноценный симулятор Темного Властелина! Чтобы два клика мышкой – и во-о-он та цветущая планетка раскладывается на куски породы и газовые облака. Еще два щелчка – и орды высококачественных киборгов вырезают женщин, детей и стариков. И чтобы монитор был заляпан кровищей, кишками и прочей анатомией! Ну а те, кто добровольно сдастся и перейдет в мой стан, – пусть молятся на ядерный чемоданчик и приносят мне по два кило мороженного каждый день.
Эх, порой так хочется уйти от невыносимой доброты бытия!



Многоуважаемая редакция!
Сначала критика. Хочу обратить ваше внимание на то, что вы не всегда внимательно читаете письма. Пример из #5: письмо от Борисова Дениса: «Little Big Adventure 1, 2 (кстати вы ничего не слышали о третьих). Ответ Аллодов 3 нет, зато есть...» По-моему, спрашивалось не о них, хотя игра тоже замечательная. Где-то еще было что-то подобное.
В том же письме было предложение сделать рубрику о старых играх. Вы сказали – не в тему. И привели в пример Fallout рядом с Doom 3. Вот я бы почитал вашу рецензию на него из интересу. А сколько бы вы поставили ему? Я прошел Fallout 1 раз пять, может больше Fallout 2 - раза 2, и уверен, что выполнил не все миссии, во всяком случае во втором. И ВООБЩЕ FALLOUT - ЭТО КРУТО. Жаль, третьего не дождемся. Утешьте
маленького мальчика игрушкой!
В том же №5, конкурс, где руль дают, выигрывают первые три участника, правильно ответивших на вопросы. Но вот у меня подписка, и получаю я журнал позже, чем он появляется в продаже, а у нас в Питере он появляется, я думаю, позже чем в Москве. Так как успеть написать в числе первых трех, да пока еще до Москвы дойдет? Есть сразу предложение: раз подарков всего три, надо собрать все письма и вытащить из них три штуки.
Теперь пожелание. Научите нас, несмышленых, программировать. Скиньте компиляторы на CD и DVD. Сделайте рубрику, даже название есть «Своими руками (или мозгами).
Ну очень надо. И при этом не с помощью утилит, где все готовое, а с нуля.

Балтыбаев Евгений

Уважаемый Евгений! Открываю пятый номер. Цитирую то, что вы недоцитировали: «Лично мне нравились Аллоды 1,2; Little Big Adventure 1,2 (кстати, вы ничего не слышали о третьих?)». А теперь – небольшой урок словообразования. Словосочетание «о третьих» подразумевает наличие как минимум двух подлежащих в единственном числе либо одного – во множественном числе. Какие подлежащие мы имеем в данном случае? Первое: «Аллоды 1, 2». Второе: «LBA 1,2». Какие из этих подлежащих присутствуют в единственном числе? С точки зрения русского языка – оба, так как являются именами собственными. С точки зрения геймерского языка «Аллоды» должны быть во множественном числе, а LBA – в единственном. То есть, фраза о российской разработке на русском языке должна звучать так: Аллоды – крутая (игра). На языке геймеров так: Аллоды – крутые. В любом случае, если имелось в виду множественное число, то это «Аллоды», если единственное – то и «Аллоды», и LBA. Отсюда мы имеем решение этой непростой задачки: я ответил на всякий случай и о том, и о другом.
Боюсь, это все-таки вы невнимательно читаете нашу рубрику. Хитман четко ответил: концепта рубрики нет (точнее, на тот момент не было). Тем не менее, план был составлен, раздел собран, и то, что вы видите в журнале – и есть плод нашей работы. Насколько он сладок – решать вам.
За конкурсы и программирование пусть отдуваются ответственные граждане. То есть, опять же Хитман (ничего, что я с больной головы на похмельную перекидываю?):
Отвечает Эдик:
Мы тоже подумали, что давать призы первым трем – немного несправедливо. Поэтому все решил случай. Впрочем, читай

САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ВОПРОСЫ ФОРУМА

PC-ИГРЫ + ПУТЕВОДИТЕЛЬ = ПОДПИСКА
Нужно ли подписываться на PC-Игры и Путеводитель? Как вы думаете, нужны ли они оба, не говоря уж о выгоде, если учесть, что Страна Игр стоит 140 руб, а тут за 150 – 2 журнала? Я вообще не читал Путеводитель, как он, хороший журнал?

ОТВЕЧАЕТ ЭДУАРД ЛУХТ
Пришел ответ от главного редактора журнала «Путеводитель», Толика Норенко: «Я не читал. Извини, нечего сказать. Но говорят, прикольно!»

А КАК ЖЕ ФУТБОЛ?
Здравствуйте. Журнал у вас интересный, занимательный и т.д. Но хотелось бы спросить вот о чем: FPS, RPG, MMORPG и т.п. - вещи хорошие, но не одними же ими ограничивается разнообразие игр. Ни в одном номере журнала не обнаружил я ни слова о спортивных симуляторах (NBA Live,FIFA и т.д),почему? Не считаете этот жанр интересным или что-то другое? ИМХО, каждый жанр имеет право на жизнь.

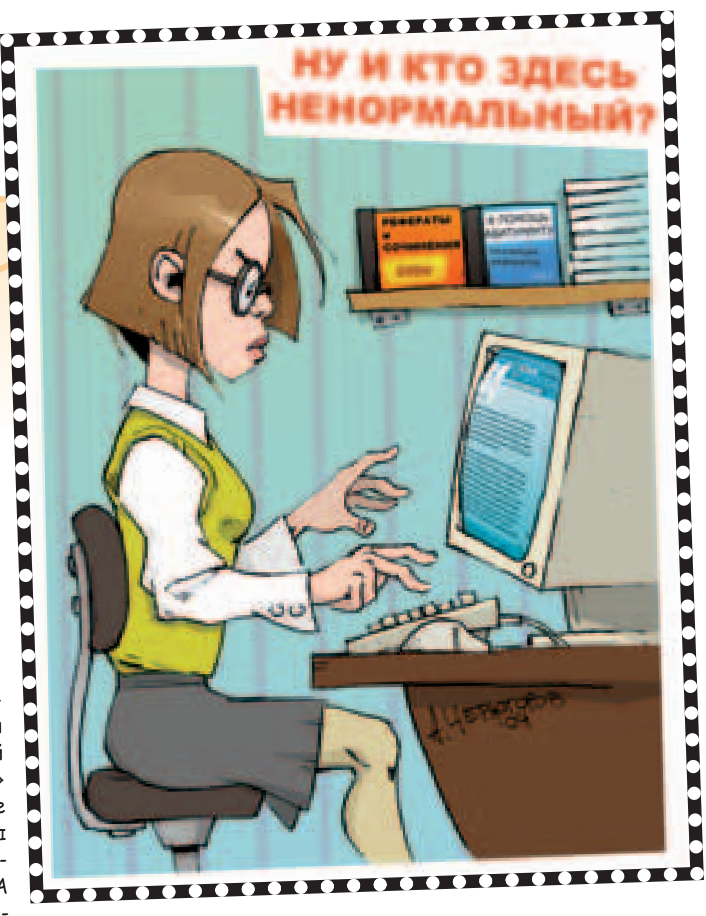
ОТВЕЧАЕТ ЭДУАРД ЛУХТ
Писать превью по этим играм – неблагодарное занятие. Информации мало, изменений мало. Рецензии мы, разумеется, напишем, как только они выйдут..

ПРИЗ ХОЧУ!
Сейчас все напечатаю про конкурсы типа «Руль хочу». А вы подумали про тех, кто подписался на журнал или живет далеко от Москвы? Нет, ну надо же: ПЕРВЫЕ 3. Произвол! Или вы так специально? Вы же откинули от участия добрую часть читателей! А поучаствовать, я думаю, хочется всем. Ну ладно со скриншотами, но это.

ОТВЕЧАЕТ ЭДУАРД ЛУХТ
На самом деле, мы не первые три выбрали, а случайным образом. Там из Москвы победителей нет. И в будущем, с учетом огромного количества участников в конкурсах, будет такой же отбор.

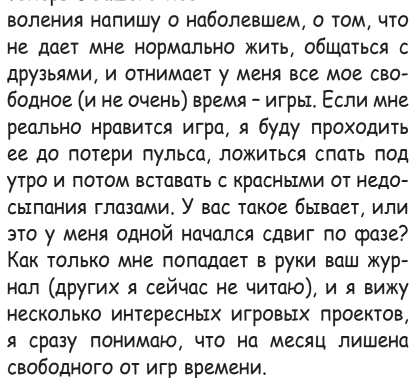
и оформление большое вам спасибо за это
и спасибо Инне дизайнеру журнала





результаты конкурса в этом номере – там все-все написано.

Привет самой уважаемой редакции моего самого любимого журнала «PC ИГРЫ»!!! Журнал у вас просто супер, осмелюсь даже сказать, что лучший из российских журналов о компьютерных играх. Перечислять ваши достоинства я не буду (вам об этом уже много говорили), просто скажу, что с каждым номером журнал становится все лучше, и это радует. На мой взгляд, у «PC игр» большое и светлое будущее. Лишь бы игр хороших выходило побольше. А теперь с вашего позволения напишу о наболевшем, о том, что не дает мне нормально жить, общаться с друзьями, и отнимает у меня все мое свободное (и не очень) время – игры. Если мне реально нравится игра, я буду проходить ее до потери пульса, ложиться спать под утро и потом вставать с красными от недосыпания глазами. У вас такое бывает, или это у меня одной начался сдвиг по фазе? Как только мне попадает в руки ваш журнал (других я сейчас не читаю), и я вижу несколько интересных игровых проектов, я сразу понимаю, что на месяц лишена свободного от игр времени.



И в тоже время, я около трех лет играю в игры (довольно немного, но ведь это не так важно?), с тех пор, как у меня появился компьютер, и теперь я просто не представляю себе жизнь без компьютера и без игр в частности. Некоторые мои знакомые имеют дома нормальный компьютер, но из дисков у них на полке лежат всякие там рефераты да сочинения, а сам комп благополучно используется в качестве печатной машинки. Ну и кто, скажите мне, после этого ненормальный? Как бы игры не отравляли (может, это слишком жестко сказано?) мне жизнь, я просто дымлюсь от злости, когда говорят, что мол, из-за игр люди становятся агрессивными маньяками и кидаются со столовым ножом на окружающих. Глупости. Я устраиваю целые войны в GTA:VC, шинкую людей в BloodRayne, кидаюсь коктейлем Молотова в Max Payne, и т.д. И почти (!) никогда у меня не возникало желания после всего этого оторвать кому-нибудь голову. Насилие в играх и насилие в жизни совершенно разные вещи, хотя мои родители совершенно противоположенного мнения. Но ведь я права?

Вот в принципе и все, что я хотела написать. Пожелаю вам удачи, и опять буду играть до потери пульса.

P.S. Не так давно ко мне пришла мысль: как все-таки здорово, что появился такой классный журнал!

Климова Снежана



Привет, Снежана! Честно говоря, девушки-геймеры, которые относятся к играм не как к развлечению, а как к увлечению, – большая редкость. Моя мама, например, любит играть в квесты, а однажды даже написала несколько прохождений. Но увлекаться ими она себе не позволяет – говорит, что баловство это. Наверное, она права. С другой стороны, именно она много-много лет назад подсадила меня на компьютерные игры. Так что каждый выбирает сам. Хотя порой и мне кажется, что человек, у которого компьютер играет роль печатной машинки со встроенным магнитофоном, не совсем понимает, чего он лишается. Конечно, кому-то больше нравятся дискотеки, дворовый футбол или вечеринки с ящиками пива, но мы-то, Снежана, понимаем, что крушить орков в WarCraft, душить злодеев полиэтиленовыми пакетами в Manhunt и отстреливать очень важных персон в Hitman – это не менее увлекательно, чем вмногером гонять по округе бедный мячик.

С другой стороны, человек нуждается в душевном и физическом равновесии, дабы

Вот, прочитав ваш третий номер решил написать и дать с

одно не перевешивало другое. Поэтому хотя бы раз в день стоит оторваться от FIFA 2004 и выйти на улицу, поиграть в настоящий футбол. Отстать, наконец, от истребления вампиров и пойти на готик-пати. Ну или как я – сейчас допишу ответ и пойду прогуляюсь с баночкой пивка, подумаю о вечном.

Здравствуйте, многоуважаемая редакция моего любимого журнала «PC Игры»! Читаю ваш журнал с первого номера. Ожидал вашего выхода с того момента, когда увидел вашу рекламу в «Стране игр», т.к. к тому времени журнал перешел на консольные проекты, и я начал искать замену. И, представьте себе, нашел, и не просто замену, а журнал, превосходящий Страну как минимум в несколько раз. Поверьте мне, у вас отличный коллектив и просто классный журнал. Приятно видеть, как вы толстеете (то есть журнал) с 224 стр. до 240 стр. и наращиваете тираж с 50 000 до 93 000 экземпляров. Приятный рост, согласитесь. Как я уже говорил, журнал у вас просто классный. А теперь от похвалы перейдем к критике, предложениям и пожеланиям. Итак, начнем:
Можно ли сделать рубрику «Отсебятина» постоянной, хотя бы на пару страниц?
Можно ли сделать рубрику, в которой авторы выражают свое мнение по играм, вышедшим давно и не очень? Например, берем три игры (Worms 3D, Fallout 2 и Демиурги) и одариваем благодатью или вешаем кирпич на шею трех избранных из редакции, которые повествуют в краткой форме о своих взаимо отношениях с той или иной игрой.
И еще, можно ли как-нибудь переманить в журнал некоего Виктора Перестукина из «Страны игр». Ну или хотя бы изредка печатать его статьи?

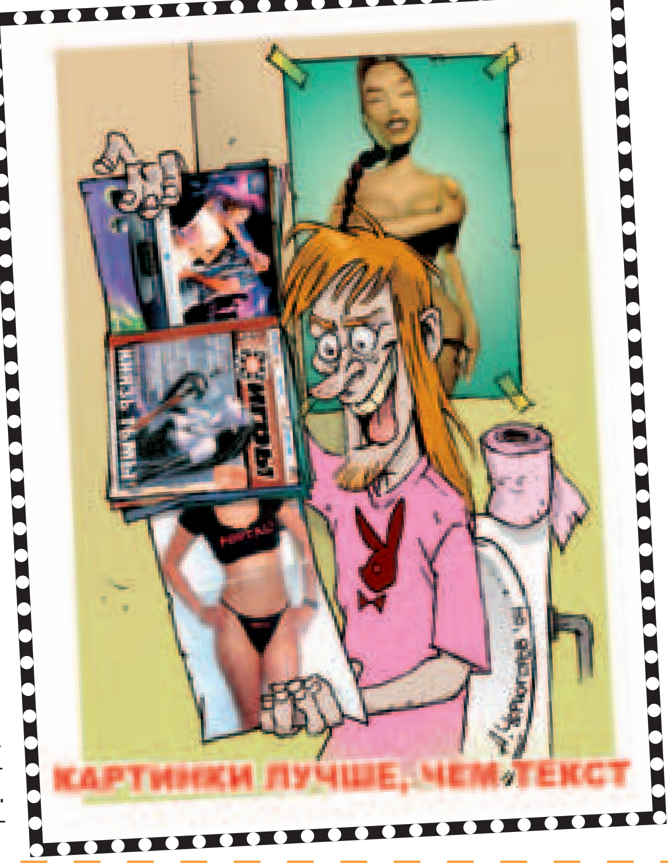
POSTAL k_N)O(R_d

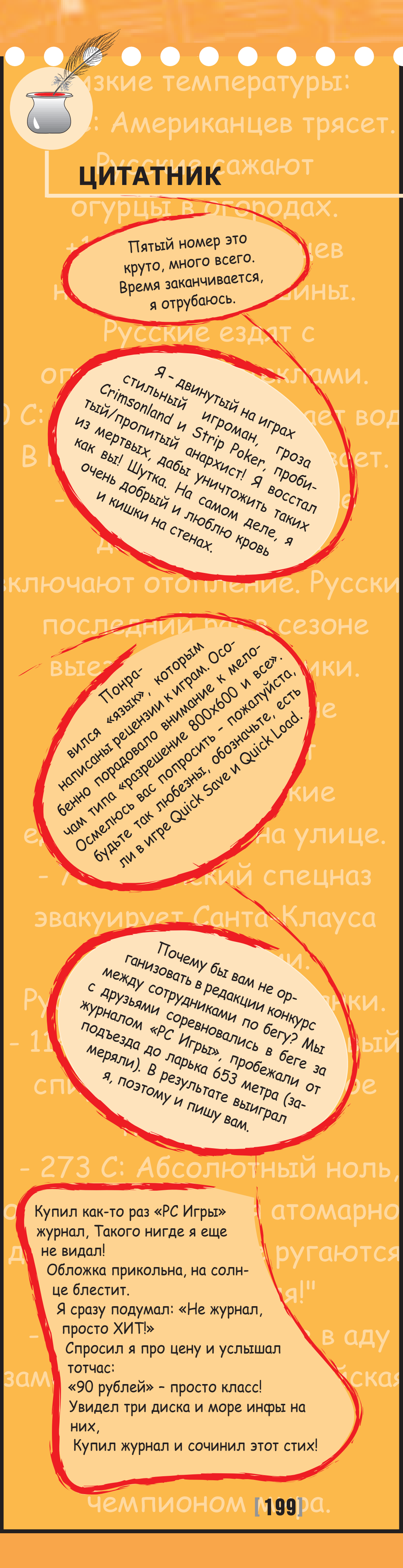
Здравствуй, коллега. Я ведь правильно понял, Postal – значит, почтовый? Ну вот и отлично. Спасибо за похвалы, хотя, признаться, порой неохота ощущать себя толстым – девчонкам не нравится и ходить неудобно. Но это частности. Сделать рубрику «Отсебятина» постоянной мы можем. Более того, мы можем сделать так, что в ней мы будем писать не только об играх. Я знаю один великолепный рецепт: берем сервис онлайновых дневников LiveJournal, которым пользуются многие сотрудники редакции, вытаскиваем оттуда побольше текста, компилируем – и суем в журнал. Вот вам и журналу объем, и авторам гонорар. О старых играх было уже много сказано, а в этом номере, помимо прочего, еще и сделано. Что касается Виктора Перестукина (он же Дон Витторио, он же Герр Перес), то его местонахождение мало кому известно. Говорят, он охотится за футбольными фанатами и читает им лекции по тактическому (*и геополитическому – прим. гл. ред.*) превосходству Нежити с историческими аналогиями из истории России. В связи с некоторыми обстоятельствами ни одну из этих лекций мы напечатать не можем – журнал тут же закроют.

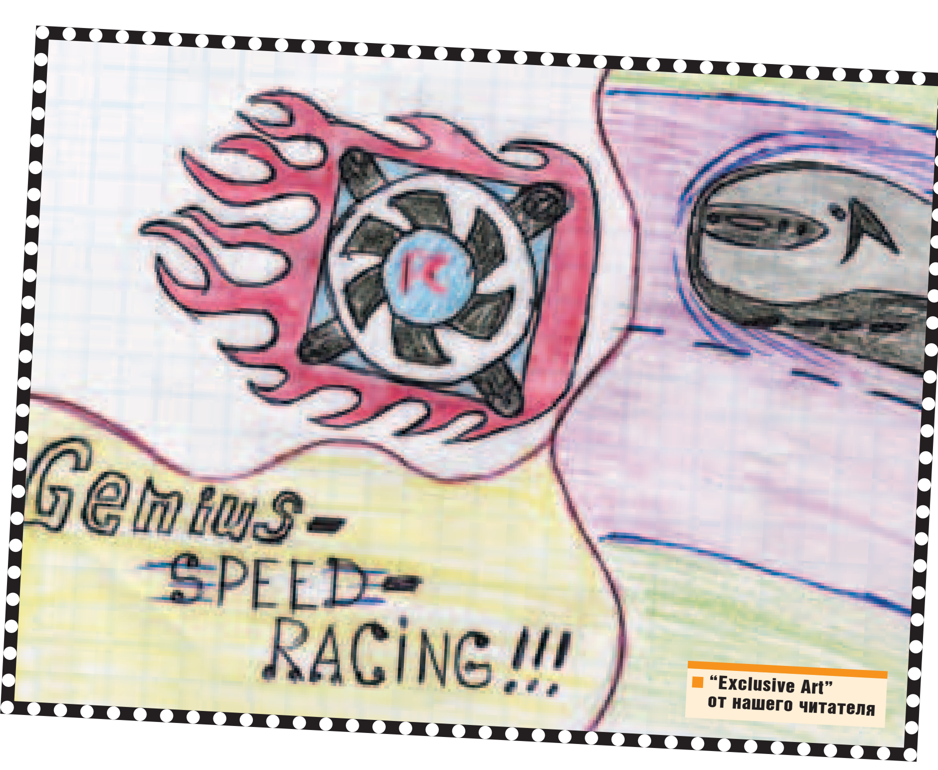
Здравствуйте, создатели девяносторублевого толстячка! Ура! Наконец, и мы – жадины – получили возможность расставаться со своими деньгами на 100% окупаемый журнал! Некоторые пишут о переполненности картинками. Это прекрасно! Надо знать, как выглядит игра, это две трети успеха. Лично я тщательно отношусь к покупке нового продукта, досконально изучая обратную сторону заветной коробочки, пытаясь разглядеть мелкие скриншоты, зачастую приукрашенные.

TStas

Ну, и кто там требовал больше текста, меньше картинок?







"Exclusive Art" от нашего читателя

Привет всем редакторам любимого журнала «PC Игры». У меня есть несколько претензий и просьб по поводу вашего журнала. Во-первых, конкурс «РУЛЬ ХОЧУ!» в майском номере содержит небольшое недоразумение. В пятом вопросе даны не совсем корректные варианты ответов. По официальным данным Чемпионат Мира в 2004 году начался в стране Монте-Карло, которая вроде бы является частью Франции. Теперь насчет содержания журнала. Мне кажется, что вас немного сносит в сторону RPG и MMORPG. Почти в каждом номере есть большой материал по какой-либо RPG. Вам надо быть более многосторонними. Вы должны любить все жанры в равной степени. Ведь каждый месяц появляются не только RPG игры. MMORPG это вообще отдельная песня. У нас в России Интернет есть еще не в каждом доме и линии связи не очень хороши. Поэтому развитие интернет-игр в нашей стране еще немного запаздывает от Запада и, соответственно, пока вам надо поменьше писать об этих играх. Также вам надо урезать рубрику «Российские релизы». В большинство из выходящих на российский рынок лицензионных игр просто невозможно играть. Даже по этой рубрике можно увидеть, что большинство игр - детские. Насчет рубрики о старых играх, которая обсуждалась в Майском номере. Саму рубрику в журнале делать бесполезно, лучше выкладывать на компакты несколько старых игрушек, как вы делали в первых журналах.
Ну а теперь самое интересное! Я живу в городе Йошкар-Ола (респ. Марий-Эл). Несмотря на надпись на обложке «... всего за 90 рублей», у нас журнал продается по цене 73 (!!!) рубля. Это у вас что, такая ценовая политика? Всем маленьким городам по маленькой цене? Кстати насчет денег. Даже если бы все покупали журнал за 90 рублей, то откуда у вас деньги на 3 диска, DVD и большой плакат. Ведь себестоимость журнала больше 100 рублей (я не экономист, мои подсчеты очень грубые). Неужели у вас такие богатые спонсоры?

Максим Мамаев

Привет и тебе, Максим. Лично мне непонятно, как одна страна может быть частью другой (даже Ватикан не является частью Италии). Поэтому специально для тебя маленький экскурс в географию. Монте-Карло – столица Монако. Монако – европейская страна. Урок окончен – все свободны.
У нас нет перекоса в RPG и MMORPG. Мы пишем обо всех жанрах в той пропорции, в которой они пользуются популярностью у наших читателей. Что касается MMORPG – то много ли ты видел онлайновых и не ролевых игр? Интернета у нас, по сообщению Министерства транспорта и связи, аж на 14 миллионов человек, что составляет около 10% от общего населения России. И фанатов онлайновых ролевых игр – очень много. «Витрину» урезать не надо. Во-первых, в ней встречаются рецензии на те игры, по которым мы ни за какие коврижки не будем писать обзоры в соответствующей рубрике. Во-вторых, как знать, а вдруг у наших читателей и дети есть? По старым играм ничего хорошего сказать не могу. Большинство из них до сих пор являются интеллектуальной собственностью, и мало какой издатель согласится выложить эти игры в свободный доступ. Исключения, конечно, есть – тот же Prince of Persia, Grand Theft Auto и так далее. Но все равно их маловато.
Цены – это наша коммерческая тайна. И никакие утюги, бейсбольные биты и подметные письма не помогут тебе ее выяснить. Привет респавну Марий-Эл.

Редакционная подписка

Не хватает 240 страниц журнала?

Возьми еще 128 страниц прохождений и кодов в журнале ПУТЕВОДИТЕЛЬ PC

комплект со скидкой



240 страниц
90 рублей за номер

+



128 страниц
90 рублей за номер

=



368 страниц

~~180~~ рублей

150 рублей в месяц за комплект

Скидка на «Путеводитель» действует до 30 июля

При условии подписки на комплект «PC ИГРЫ» + «Путеводитель» не менее чем на 3 месяца

ПОДПИСНОЙ КУПОН

☐ Прошу оформить подписку на журнал «PC ИГРЫ» (90 р./мес.)

☐ Прошу оформить подписку на комплект «PC ИГРЫ» и «Путеводитель» (150 р./мес.)

☐ на 3 месяца ☐ на 6 месяцев
☐ на 9 месяцев ☐ на 12 месяцев
начиная с ________________ 2004 г.

☐ PC ИГРЫ + 3 CD
☐ PC ИГРЫ + DVD

(отметьте квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________________

____

____

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ____________________
город ____________________
улица ____________________
дом __________ корпус __________
квартира/офис ____________________
телефон ____________________
подпись ____________________
сумма оплаты ____________________

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
☐ Доставлять журнал курьером на адрес офиса (по г. Москве)



Извещение	ИНН 7729410015 ООО "Гейм Лэнд"
	ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва
	р/с №40702810700010298407
	к/с №30101810300000000545
	БИК 044525545 КПП 772901001
	Плательщик
	Адрес (с индексом)
	Назначение платежа / Сумма
	Оплата журнала "PC ИГРЫ"
	с 2004 г.
Кассир	Подпись плательщика

Квитанция	ИНН 7729410015 ООО "Гейм Лэнд"
	ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва
	р/с №40702810700010298407
	к/с №30101810300000000545
	БИК 044525545 КПП 772901001
	Плательщик
	Адрес (с индексом)
	Назначение платежа / Сумма
	Оплата журнала "PC ИГРЫ"
	с 2004 г.
Кассир	Подпись плательщика

ДЛЯ ОФОРМЛЕНИЯ ПОДПИСКИ НЕОБХОДИМО:

Заполнить купон и квитанцию → Перечислить стоимость подписки через Сбербанк → Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном: по электронной почте: **subscribe_pg@gameland.ru** или по факсу: **924-9694**

ВРЕМЯ ПОЦЕЛУЕВ!

КОНКУРС

Просматривая скриншоты читателей, присланные в этом месяце, было сразу понятно, что на улице весна. На большей части картинок (точнее, на 80%), которые остались после первой выборки (удаляли маленькие и невнятные скриншоты, неправильно оформленные письма), были целующиеся, обнимающиеся или страшно сказать что делающие персонажи. Причудливая игровая физика сваливала модельки в настолько замысловатые позы, что мы вполне могли бы сделать эротический спецвыпуск журнала. Как известно, когда есть очень большой выбор, человек становится привередливее.



1 Ты целуй меня везде, 18 мне уже.

PC ИГРЫ Поэтому среди всех ваших эротикопорнографических картинок мы выбрали два на самом деле лучших скриншота и лучших «скриншутера», иначе говоря – победителей. Один из них – *Юрий Кашароков* из Ярославля, приславший скриншот из ***No One Lives Forever***. Настолько идеально «сложившихся» в «поцелуе» мы не видели среди всех остальных скриншотов. Отлично!

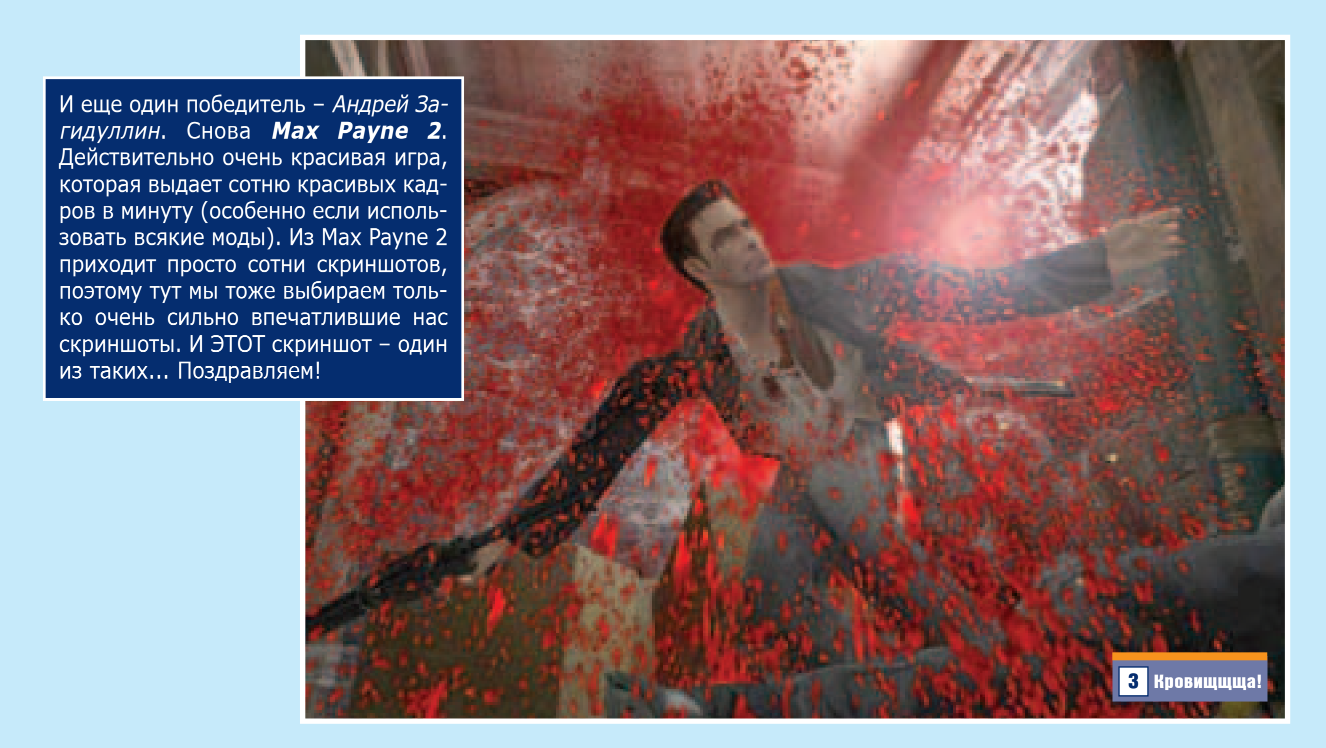


2 И как это цензура пропустила?!



Второй – *Дмитрий aka SaBok*, который прислал скриншот из ***Silent Storm*** на грани цензурности. В общем, просто смотри на картинку и наслаждайся.

И еще один победитель – *Андрей Загидуллин*. Снова ***Max Payne 2***. Действительно очень красивая игра, которая выдает сотню красивых кадров в минуту (особенно если использовать всякие моды). Из Max Payne 2 приходит просто сотни скриншотов, поэтому тут мы тоже выбираем только очень сильно впечатлившие нас скриншоты. И ЭТОТ скриншот – один из таких... Поздравляем!





Остается пожелать всем побольше поцелуев в реальной жизни и побед в нашем конкурсе! Удачи!

НАШИ ПРАВИЛА

Если у тебя есть какие-то смешные, интересные и необычные скриншоты – присылай их на электронную почту журнала (*post@pc-games.ru*) с пометкой **«Скриншот»** в теме. Все скриншоты должны быть **в формате JPG** с хорошим качеством. Присылай картинки **в одном архиве**, обязательно **вкладывай в архив текстовый файл** с информацией о себе (имя, фамилия, адрес – на забывай про индекс!) и комментарием к скриншотам. Не присылай маленькие скрины. Скриншот размером 400x320 может быть очень забавным и веселым, но если это забавное и веселое видно на нем с большим трудом – мы с сожалением **удалим такой скриншот**.

Победители получат приз – любую игру от российского издателя на выбор (указывай ее вместе с информацией о себе в приложенном файле!) + какой-нибудь приятный подарок от «РС ИГР». Наш подарок может варьироваться от футболки и прочих приятных сувениров до подписки! Все зависит от твоих стараний и умений. Удачи!

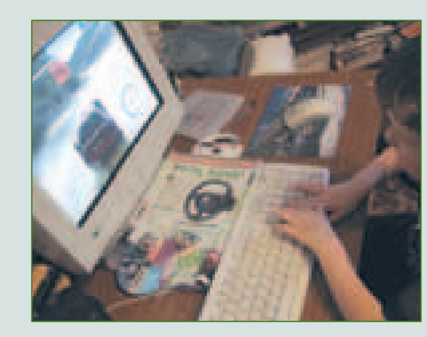
PC ИГРЫ

КОНКУРС

РУЛЬ ХОЧУ!

Как оказалось, руль хочет несколько тысяч наших читателей. Очень жаль, что у нас всего три приза... Ну, ничего, потом еще обязательно разыграем! Так что тем, кто участвовал в конкурсе, но не выиграл, не стоит расстраиваться – будет и на вашей улице праздник!

Кроме того, одна важная подробность. В условиях конкурса было написано, что победителями станут три человека, которые первыми пришлют правильные ответы. Но позже на нашем форуме (кстати, не забывай захаживать туда – http://forum.gameland.ru/forum.asp?forumID=3) была высказана здравая мысль, что первыми ответы в любом случае пришлют москвичи... Такая дискриминация нам ни к чему, поэтому победителя мы выбирали случайным образом среди всех приславших верные ответы. Результат получился более чем интересным – у нас нет ни одного победителя из Москвы...





Кстати говоря, об одном из победителей (а точнее – о *Григории Погребняке*) хочется рассказать подробнее. Письмо от Григория вместе с ответами на вопросы содержало вот что:

«Спасите ребенка!!!
*В **Postal** & **Max Payne** рановато... Досуг – **NFS UG**, **CMR**, **TOCA RD2**. Ответить на вопросы не может (не читает пока). На TV у нас WRC не показывают.*
С последней надеждой, GP»

И в приложении – две фотографии, которые ты можешь видеть на этой странице. Как видишь, Postal и Max Payne на самом деле рано... Эта заявка на участие прошла у нас вне очереди и... выиграла! Поздравляем Георгия и его сына! Надеюсь, что мы помогли спасти ребенка от чего-то ужасного.

ХОЧЕШЬ РУЛЬ? ПОЛУЧАЙ!

Список победителей, которым достанется руль **Enzo Ferrari Force Feedback wheel** от обожаемой нами компании **Thrustmaster** (http://www.thrustmaster.ru), выглядит так:

- Леонид Беседин, город Псков.
- Антон Коваленко, город Ярославль.
- Григорий Погребняк, город Миасс, Челябинской области.

PC ИГРЫ

THRUSTMASTER®



КОНКУРС

У настоящего геймера все должно быть прекрасно – и снаружи, и внутри. И компьютер мощный, и девайсы красивые и качественные. Журнал **«PC ИГРЫ»** и наши хорошие друзья, магазин компьютерных аксессуаров **CLife.ru** помогут тебе обрасти приятными, полезными и удобными девайсами! Коврик для мышки – казалось бы, что может быть банальнее среди аксессуаров геймера. Но на самом деле, это очень важная деталь! Ведь от того, насколько точны твои движения мышкой, зависит очень многое, зачастую – победа в битве с компьютером или настоящими противниками во время мультиплеера. Коврик должен обеспечивать идеальное скольжение, прочно лежать на столе и не вызывать никаких трудностей у игрока. Именно такие коврики мы и разыграем. Но кроме всего этого у каждого из них есть какая-то своя фишка!

Destrukt Mega Mat

Удобный тряпочный коврик. Главная фишка коврика – он очень большой. Целая поляна для выгула мышек. Очень удобно для тех, кто играет с низкой чувствительностью.



Steelpad 4D

Это модель, созданная по образу и подобию fUnc sUrface 1030. Отличий несколько – коврик чуть больше, улучшен дизайн, нет алюминиевой коробочки и некоторых других вещей, которые делали коврик дороже.



fUnc sUrface 1030

Этот ковер обладает очень интересной комплектацией – он упакован в алюминиевую коробочку, в которой удобно его переносить. Также предусмотрен зажим для хвоста мыши, чтобы она никуда не уползала. Кроме того, в комплекте есть наклейки на мышь, которые делают скольжение по этому коврику еще лучше.



Steel Gamer Glove

И еще один девайс, который облегчает твои отношения с мышью, но не является ковриком. **Steel Gamer Glove –** это перчатка для геймера, которая выполняет сразу несколько полезных функций – снимает напряжения во время долгой игры (рука не устает) и впитывает пот (мышь не будет выскальзывать). В целом, очень удобный и полезный девайс для настоящего геймера.



Все это (каждого по два экземпляра, итого – восемь призов!) мы и хотим разыграть. Для гармонии с этими классными девайсами ты должен обладать мощным компьютером. Поэтому чтобы получить приз достаточно прислать на ящик **post@pc-games.ru** скриншот с результатами тестов в **PCMark04** (смотри на нашем диске). У кого PCMark Score будет больше, тот призы и получит! Кроме того, не забывай указывать, на какой приз ты претендуешь. Удачи!

Благодарим CLife.ru (тел. 970-07-30, e-mail clife@cilfe.ru) за предоставленные призы.


ULTRA
100.5FM

::: ДЛЯ АВТОГРАФОВ :::

Номер, который ты только что закончил читать, был особенный. Рубрики рецензий, превью, интервью и многие другие писались по следам крупнейшей игровой выставки, **E3**. А многие материалы нам даже пришлось перенести на следующий номер!

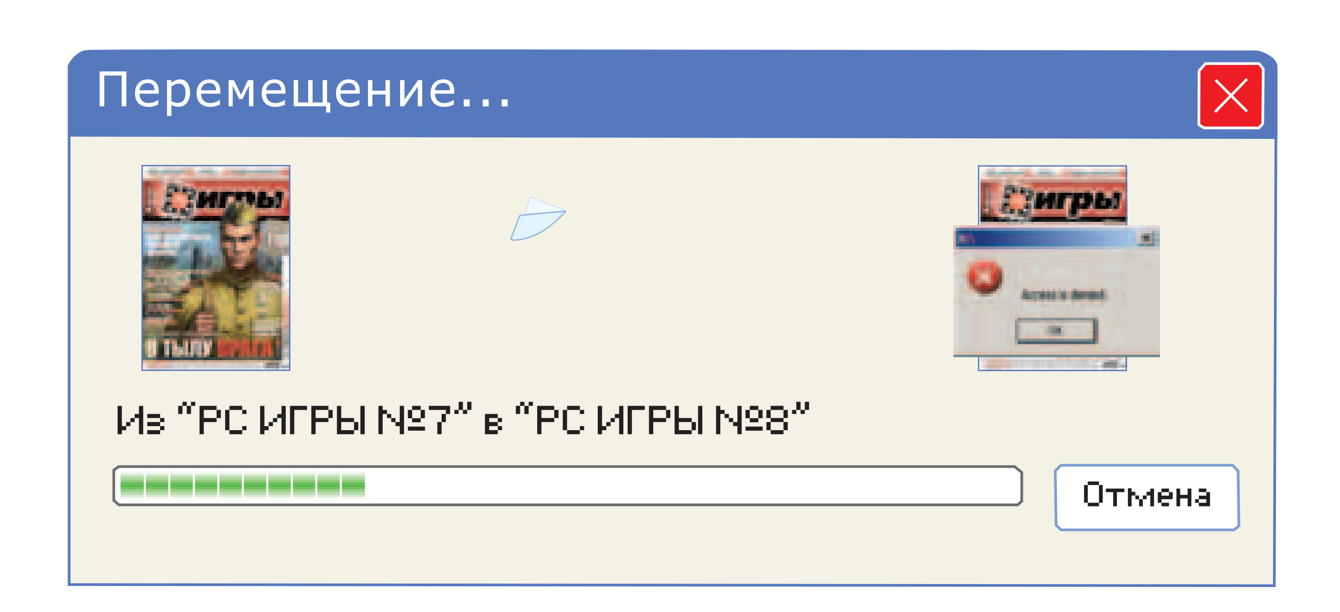
К примеру, разговор по душам с *Сергеем Орловским* (глава студии **Nival**, делающей лучшие игры в России) ты сможешь увидеть только в следующем номере. Именно поэтому сейчас на этой странице нет ни одного автографа. Но ты можешь легко исправить ситуацию – приходи к нам в редакцию, мы с удовольствием оставим свои подписи на этой странице!

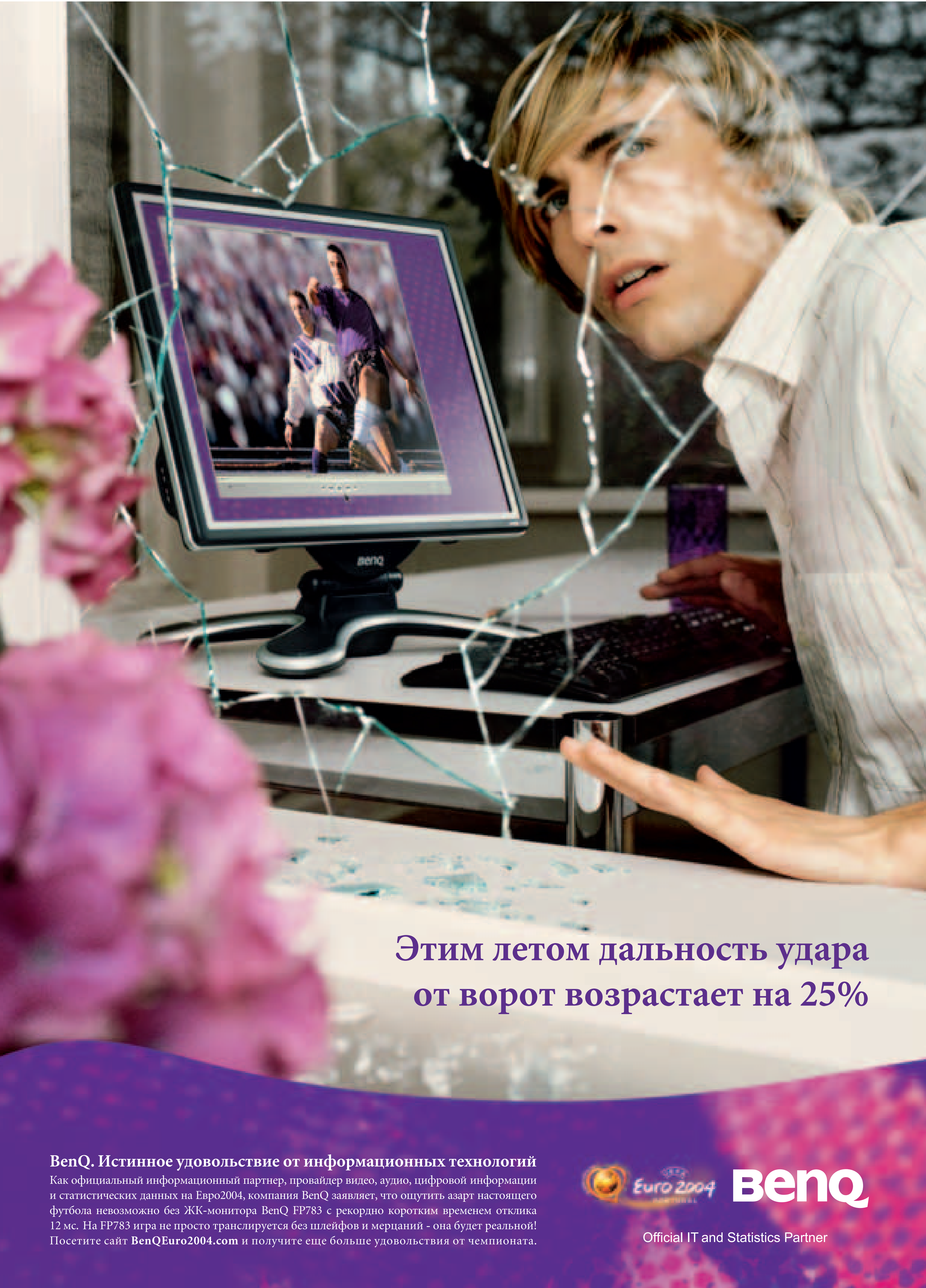
Некоторые российские проекты мы в полной красе смогли увидеть только на E3, так что следующий номер будет содержать массу информации о перспективных отечественных разработках. Например, интервью с создателями ***You Are Empty***...

Со следующего номера стартует рубрика о старых играх, которая на самом деле была готова уже к этому номеру, но – E3... В общем, все будет в восьмом номере. Там же мы собираемся реанимировать рубрику «**Отсебятина**».

А ведь еще не было сказано о рецензиях на новые релизы, превью по интересным проектам, традиционные для нас рубрики о софте, железе, раздел онлайна, советов по играм и так далее... Что позволит нам вместить все это в журнал? **Шестнадцать дополнительных страниц**, на которые увеличивается объем журнала с восьмого номера. Дальше – конечно, больше. Оставайся с нами!

До встречи 28 июля!




benq
Этим летом дальность удара
от ворот возрастает на 25%
BenQ. Истинное удовольствие от информационных технологий
Как официальный информационный партнер, провайдер видео, аудио, цифровой информации и статистических данных на Евро2004, компания BenQ заявляет, что ощутить азарт настоящего футбола невозможно без ЖК-монитора BenQ FP783 с рекордно коротким временем отклика 12 мс. На FP783 игра не просто транслируется без шлейфов и мерцаний - она будет реальной! Посетите сайт BenQEuro2004.com и получите еще больше удовольствия от чемпионата.
Euro 2004
BenQ
Official IT and Statistics Partner


WORLD OF WARCRAFT™
PC ИГРЫ



PC ИГРЫ

ПЕРИМЕТР • HITMAN: CONTRACTS • MANHUNT • UEFA EURO 2004 • JOINT OPERATIONS: TYPHOON RISING • CATWOMAN

№ 7 • ИЮЛЬ • 2004